Les Fungi de YUGGOTH

Aventures désespérées contre la confrérie

avec l'autorisation de Arkham House

une AVENTURE pour L'APPEL de CTHULHU

par **Keith Herber**



Avec l'accord de CHAOSIUM INC.

2305

Les Fungi de YUGGOTH

Aventures désespérées contre la confrérie

par

Keith Herber



Rédacteur en Chef :
Sandy Petersen

Illustrations :
Chris Marrinan

Maquette, Conception Cartes :
Tadashi Ehara

Direction Artistique :
Lynn Willis

Relecture
Sherman Kahn

Testeurs et Aides :
Chris Allen, Wilkie Collins III, Erik Herber, Sharon Herber, Laura Tyler, and Joyce and Bob Boyle at the Alcove

Voix importantes d'un autre temps :
Lee Estes, Lizbeth Estes, David Legg, Sandi Legg,and Ron B. Wilder

Traduit de l'américain par
Max Thercy

Version française supervisée par
Henri Balscezak
Didier Guiserix

avec l'autorisation de Arkam house



Édité par



Avec l'accord de Chaosium inc.

Cet ouvrage est dédié à
Clark Ashton Smith et Danté Helcimer

Il est préférable d'utiliser ce supplément avec le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu,* disponible séparément.
Pour tout renseignement, écrire à Jeux Descartes, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

Les noms de personne existantes ou ayant existé ont été utilisés à titre de référence dans cet ouvrage. Toute autre ressemblance d'un personnage fictif du texte avec une personne vivante ou décédée serait purement fortuite.
Les cartes utilisées pages 9, 21, 31, 39 et 40 sont utilisées avec l'autorisation de Rand McNalley & Company.

Table des matières

« Les Fungi de Yuggoth »



Introduction

« La Prophétie »

« ... et l'on rêva à nouveau du prêtre Nophru-Ka et des mots qu'il prononça à sa mort, comment le fils se lèverait pour réclamer le titre, régirait le monde au nom de son père, vengerait le meurtre de son père, convoquerait la Bête qui est vénérée, et comment les sables boiraient le sang de la descendance du Pharaon ; ainsi fut la prophétie de Nophru-Ka ».

d'après le *Kitab al-Azif*

Ceci est la prophétie d'un prêtre mort en l'an 1733 avant J.-C., prophétie qui est sur le point de se réaliser. Les Investigateurs pourront-ils stopper les machinations de la Confrérie malfaisante ou échoueront-ils, en laissant un monde sans espoir aux griffes d'un dément ?

Conduit par un célèbre spirite de la côte est, les Investigateurs se rendront sur quatre continents, et peut-être même sur une autre planète, dans l'espoir de barrer la route à l'infâme Confrérie de la Bête et à la société qu'elle contrôle, la New World Incorporated.

« *Les Fungi de Yuggoth* » est une campagne complète, en huit chapitres, du jeu de rôles « *L'Appel de Cthulhu* ». Des chapitres individuels peuvent, avec un minimum de changement, être utilisés comme aventures indépendantes ou adaptés à une autre campagne.

CALENDRIER

Dans la plupart des chapitres (les chapitres VI et VII sont des exceptions), les événements ne sont pas datés précisément et il n'est pas besoin d'effectuer un décompte strict du temps. Les actions des Investigateurs et l'effet dramatique aideront le Gardien à décider de ce qui doit arriver.

Si le Gardien le désire, il peut commencer la campagne à la moitié de l'année 1928, en projetant de la terminer environ un an plus tard. Cela lui permettra de considérer l'effondrement du marché financier de 1929 soit comme la conséquence de la chute de l'empire mondial de la Confrérie, soit comme le résultat d'une prise de pouvoir de cette dernière.

Cette campagne est particulièrement moderne dans son contenu et pourra être très facilement transférée des habituelles années 1920 aux années 1980. Les Fils de la Terreur et leurs groupes anarchistes et nihilistes peuvent aisément faire partie des nombreuses organisations terroristes de notre époque. Les sociétés internationales semblables à la NWI sont même plus courantes dans les années 1980 que dans les années 1920. Il est par contre plus délicat de transférer la campagne à une époque antérieure aux années 1920 bien que cela reste du domaine du possible pour un Gardien imaginatif.

APPENDICES

L'intrigue de « *Les Fungi de Yuggoth*» est assez longue et très compliquée. En outre, l'utilisation des scénarios facultatifs dépendra d'une part des activités des Investigateurs, d'autre part des décisions prises par le Gardien des Arcanes. Bien qu'il y ait un résumé de l'intrigue, une explication des appendices s'avère nécessaire puisqu'ils fournissent une histoire détaillée de la situation qu'affrontent les Investigateurs.

L'appendice A conte l'histoire de l'ascension au pouvoir et de la mort d'un prêtre égyptien connu sous le nom de Nophru-Ka. Assassiné sur ordre du Pharaon, le prêtre, rendant son dernier soupir, proféra la prophétie qui sera plus tard consignée dans le *Kitab al-Azif*. L'appendice B raconte la découverte de la prophétie par deux hommes qui fondèrent par la suite la « Confrérie de la Bête », une organisation secrète qui conspire pour gouverner le monde par l'entremise d'un descendant du prêtre Égyptien mort depuis longtemps.

Le descendant en question est en fait né à la fin du dix-neuvième siècle et se nomme Edward Chandler (voir appendice C). Il est le fils d'un homme d'affaires de Chicago qui a réussi. Les complots de la Confrérie (en particulier l'assassinat impitoyable des parents de Chandler) l'ont finalement conduit à occuper un poste influent et puissant : Président de la société internationale New World Incorporated (appendice D).

Les appendices E et F contiennent des informations sur deux organisations développées au cours des ans par la Confrérie et la NWI, et faisant partie de leurs projets de conquête du monde. L'appendice G est une chronologie des faits qui aidera le Gardien à situer les événements et à répondre aux questions des Investigateurs.

Ces appendices doivent être lus et assimilés par le Gardien avant de commencer à jouer.

DÉVELOPPEMENT DE L'AVENTURE

Bien que « *Les Fungi de Yuggoth* » soit une aventure complète en elle-même, les Gardiens peuvent vouloir développer le scénario, plus spécialement dans la seconde partie de la campagne. Ils peuvent envisager un conflit avec un gang particulier des Fils de la Terreur ou un voyage en Inde pour découvrir la source de la « sagesse » qui a été disséminée dans les temples de Rhon-Paku.

Résumé de l'Intrigue

« La Confrérie de la Bête »

Chapitre I

Cette partie donne l'occasion aux Investigateurs de trouver une solution à la mystérieuse disparition de Paul Le Mond, un médium célèbre habitant New York. Les Investigateurs sont engagés par la mère affolée de Paul et ont des chances de gagner une coquette somme d'argent s'il réussissent à éclaircir le mystère de la disparition de Le Mond. Les Investigateurs ne découvriront rien sur la Confrérie dans ce chapitre : il sert à présenter les Investigateurs à Paul Le Mond, un homme possédant d'étranges pouvoirs psychiques. Paul Le Mond doit survivre à cette aventure, quel que soit l'état dans lequel la maladresse du groupe peut le mettre car il servira de source d'indices et d'informations tout au long de la campagne.

Chapitre II

Au début de ce chapitre, les Investigateurs auront pris conscience de l'importance des rêves bizarres de Paul Le Mond et lorsqu'il leur révèlera qu'une série de meurtres d'enfants à Boston a quelque chose en commun avec ses rêves du futur asservissement de la race humaine, ils devront être enclins à suivre l'affaire de près.

Les Investigateurs pourront suivre cette affaire de meurtres jusqu'à découvrir une épouvantable « chose-enfant » qui vit dans un vieux puits. Mais il y a plus important : ils découvriront des indices sur l'existence d'une organisation vieille de plusieurs siècles connue sous le nom de « Confrérie de la Bête » et dont les quartiers-généraux sont en Roumanie.

Chapitre III

Les indices trouvés auparavant conduisent les Investigateurs jusqu'à un château croulant perché sur le flanc d'une montagne de Transylvanie. C'est là que réside le chef de la Confrérie et c'est de là qu'il dirige ses infâmes projets. Cet homme, le Baron Hauptman, s'apprête à quitter les lieux puisque le projet séculaire approche de sa réalisation. Les Investigateurs peuvent ou non le rencontrer, mais il est probable qu'ils gagneront finalement l'entrée du château et que, en plus des horreurs cachées dans les cryptes et les catacombes sises sous le château, ils découvriront des informations qui expliqueront en partie les desseins et les intentions de la Confrérie, ainsi que des cartes et autres indices qui les mèneront jusqu'à la tombe secrète du prêtre Nophru-Ka, enterré il y a bien longtemps.

Chapitre IV

Une équipe d'archéologues de l'université Miskatonic est actuellement à la recherche du tombeau perdu de Nophru-Ka. Leurs informations sont cependant érronées et les Investigateurs ont les véritables indications qui permettraient à l'équipe d'atteindre l'emplacement correct.

Pour atteindre le tombeau, situé à environ 160 km à l'ouest du Caire, en plein désert, il faudra un long périple à dos de chameau qui se terminera par l'attaque du groupe par des bandits arabes, suivie de la traversée d'une caverne secrète ou ils pourront assister à l'adoration de l'ombre de Nophru-Ka pour son dieu obscur.

Ayant rejoint le groupe d'archéologues, les Investigateurs aideront à découvrir le tombeau du prêtre et pourront alors pénétrer à l'intérieur pour découvrir qu'il a été récemment profané. Les indices abondent dans le tombeau perdu, mais un membre de confiance de l'équipe fait partie de la Confrérie et travaillera secrètement pour déjouer les plans des Investigateurs dès leur arrivée au Caire.

Chapitre V

Une courte interruption de la campagne peut intervenir à ce moment puisqu'aucun des indices découverts dans le chapitre IV ne permet aux Investigateurs d'aller plus avant. Ils seront manifestement dans une impasse jusqu'à leur entrée dans le chapitre V, provoquée à nouveau par les étranges rêves de Paul Le Mond, et où ils voyageront jusqu'au Pérou dans l'espoir de découvrir la cause de la série de violents tremblements de terre qui a secoué la région l'année dernière.

La région en question est située en altitude, dans les Andes, mais les Investigateurs peuvent découvrir qu'il est possible d'établir un camp de base à proximité des installations minières expérimentales de la NWI. En explorant la zone dévastée par le tremblement de terre, située près du camp, ils découvriront la preuve de l'implication direct des Fungi de Yuggoth dans l'affaire. Une preuve ultérieure fera ressortir le lien entre les Mi-Go et le camp minier de la NWI.

Avant la fin du chapitre, les Investigateurs devront au moins soupçonner l'existence d'un lien entre la Confrérie et certains employés de la NWI. De toutes façons, les Investigateurs se retrouveront à San Francisco.

Chapitre VI

Ce chapitre donnera aux Investigateurs une chance de découvrir les véritables projets de la Confrérie et de la NWI. L'étrange minerai, le « Jean-Bleu », extrait par les Fungi et envoyé par bateau du Pérou jusqu'à San Francisco par la NWI, prend en fin de compte le chemin d'un laboratoire secret situé sous la ville, où il est transformé, moyennant l'enchantement adéquat, en un encens qui se consumera

dans les temples de Rhon-Paku le Jour de la Bête. Cet encens particulier est le composant matériel d'un sortilège qui sera utilisé pour invoquer les monstrueux Dholes depuis leur lointaine planète et les lâcher sur certaines grandes villes du globe. Les membres et les chefs des temples ne sont pas conscients de leur rôle dans le complot de la Confrérie et sont des complices innocents.

Cette opération est dirigée par un homme nommé Lang-Fu, un vieux chinois qui fut autrefois le chef d'un culte de Ceux des Profondeurs sur la côte sud chinoise. Les Investigateurs pourront le voir dirigeant des rites honorant Cthulhu et Hydra sur une plage déserte au nord de San Francisco.

Chapitre VII

Avant de quitter San Francisco, les Investigateurs seront soudainement attaqués par une immonde créature alors qu'ils dorment dans leurs chambres d'hôtel. Des indices trouvés dans les journaux du lendemain les conduiront à penser que la Station de Recherches en Électronique de la NWI, située dans la baie d'Oakland peut être à l'origine de l'attaque.

En profitant des visites guidées offertes au public par la station, les Investigateurs auront l'occasion de découvrir les nouveaux progrès scientifiques, effrayants, de la NWI. Tandis que certains pourront profiter de la visite pour apprendre quelque chose, un Investigateur ou deux pourra tenter de s'éclipser discrètement dans une partie interdite du laboratoire et trouver des indices concernant la prise de pouvoir ourdie par la NWI et la Confrérie.

Le chef du laboratoire, le Docteur Dieter, un génie dément, est l'auteur de l'attaque contre les Investigateurs. Travaillant pour la NWI, il implante de minuscules appareils électroniques dans le cerveau de victimes choisies afin de les utiliser pour infiltrer diverses organisations terroristes dans le monde. Ces zombies électroniques sont parvenus à des fonctions de chef au sein de leurs organisations respectives et conduiront des attaques contre les sièges des gouvernements et certaines installations militaires dans l'intention de produire des ravages sur le globe le Jour de la Bête. Les renseignements contenus dans le laboratoire permettront aux Investigateurs d'avertir leur gouvernement, et peut-être d'autres, du danger imminent. Cet avertissement donnera le temps aux gouvernements concernés d'établir des plans pour contrecarrer les attaques.

Chapitre VIII

C'est l'apogée de l'aventure et les Investigateurs se retrouveront une fois de plus en Égypte ; cette fois-ci, le lieu sera la Nécropole de Gizeh, emplacement des pyramides et du Grand Sphinx. Là, il est probable qu'ils rencontreront à nouveau le Baron Hauptman et Lang-Fu, cette fois en compagnie d'Edward Chandler et d'un certain nombre de gardes du corps arabes. Le trio malfaisant tentera de convoquer une horreur ayant la forme d'un sphinx sans visage, connu comme étant « la Bête ». L'appel de la Bête à l'aube signalera le début du Jour de la Bête et coïncidera avec les attaques dans le monde des Fils de la Terreur et avec les psalmodies pour la descente des Dholes dans les temples de Rhon-Paku.

Cela constituera le chapitre le plus difficile pour les Investigateurs car ils devront décider de la meilleure méthode à adopter pour stopper Chandler et la Confrérie. La plus efficace des méthodes est probablement le suicide mutuel. Les deux scénarios facultatifs proposés avec cette aventure peuvent servir pour aider les Investigateurs à venir à bout de cette ennuyeuse situation.

Premier scénario facultatif

La Grande Bibliothèque de Celaeno se trouve dans un lointain système solaire et demande un voyage éprouvant. La chose la plus intéressante à y trouver est le sortilège « Créer la Barrière de Naach-Tith ». Cette magie puissante est l'une des rares sorcelleries qui puisse se révéler efficace contre la Bête, mais son utilisation est coûteuse et le voyage aller-retour jusqu'à Celaeno pourrait très bien coûter la vie à l'Investigateur.

Il est peu probable que les Investigateurs soient préparés à faire un tel voyage : il nécessite des sortilèges puissants et des objets magiques. Au chapitre III, les Investigateurs auront la chance de découvrir tout ce qu'il faut ainsi que d'autres objets utilisés par le Baron pour ses nombreux voyages jusqu'à la Bibliothèque.

Second scénario facultatif

Ce scénario décrit ce qui pourra arriver à Paul Le Mond si lui et le groupe d'Investigateurs tentent de contacter l'esprit de Nophru-Ka. Les Investigateurs apprendront à demi-mot que plus la personne à contacter est morte depuis longtemps et plus l'objet dont Paul a besoin pour entrer en contact et rappeler l'esprit du mort doit lui avoir été familier. Le chapitre IV donne l'exemple de Lang-Fu utilisant le foie mommifié de Nophru-Ka pour une telle pratique. Les Investigateurs seront témoins de cette scène s'ils assistent aux terribles cérémonies qui ont lieu sur la plage déserte de Pearl Beach. L'organe desséché sera abandonné par le sorcier chinois et pourra être retrouvé par les Investigateurs. Le Gardien pourra les guider un peu s'ils ne comprennent pas immédiatement l'intérêt de leur découverte. Les autres organes de Nophru-Ka trouvés dans la tombe pourront également être utilisés. Le scénario est conçu pour permettre aux Investigateurs de questionner l'esprit de Nophru-Ka et d'obtenir les informations nécessaires qui n'auraient pas été obtenues aux chapitres précédents.

Des renseignements complémentaires concernant les chapitres et les scénarios se trouvent dans l'introduction et la conclusion de chaque section.



New York

I. Le rêveur

Les Investigateurs doivent enquêter sur la mystérieuse disparition de Paul Le Mond, le célèbre spirite New-Yorkais

RENSEIGNEMENTS POUR LES INVESTIGATEURS

Paul Le Mond, célèbre spirite et médium New-Yorkais, a disparu dans d'étranges circonstances. Si les Investigateurs ne sont pas déjà au courant de cet événement, il l'apprendront par une annonce parue dans un journal deux semaines après la disparition de Le Mond. Cette annonce, insérée par Irène Le Mond, la mère affolée de Paul, offre une récompense de 2 000 $ pour tout renseignement permettant le retour sain et sauf de Paul Le Mond. Une boîte postale et un numéro de téléphone de Buffalo, état de New York, figurent au bas de l'article.

Une alternative possible est de faire contacter les Investigateurs directement par Mme Le Mond ou de les considérer comme faisant partie des relations des Le Mond.

RENSEIGNEMENTS POUR LE GARDIEN

Après une série de cauchemars violents, Paul Le Mond fit, il y a quelques semaines, une dépression nerveuse. Son imprésario, Herb Whitefield, voulut que Paul suive un traitement médical, mais sans compromettre la réputation de Paul ou sa carrière lucrative de médium. En essayant d'éviter toute publicité sur l'état de Paul, Whitefield organisa son enlèvement et le fit entrer sous un pseudonyme dans une clinique privée d'un quartier au nord de New York pour suivre un traitement.

HISTOIRE

Paul Le Mond eut apparemment une enfance normale dans une contrée rurale près de Buffalo dans l'état de New York. Son père mourut alors qu'il était encore très jeune, et Paul fut élevé par sa mère Irène avec le peu d'argent que le père de Paul leur avait laissé.

A l'âge de 17 ans, Paul subit une série de cauchemars qui l'obligèrent à être hospitalisé pour une amnésie partielle. Pendant son séjour à l'hôpital, Paul subit un changement de personnalité en se liant d'amitié avec un malade semblable à lui nommé Clarence Rodgers. A sa sortie d'hôpital, Paul, accompagné du mystérieux Rodgers, commença une série de grands voyages. Après huit années de pérégrination, Paul revint seul à la maison et vécut à nouveau avec sa mère. Peu après, Paul subit une autre attaque d'amnésie qui l'obligea à nouveau à être hospitalisé. Il guérit rapidement mais ne se souvenait de rien des huit années qui le séparaient de sa première crise. A part celà, Paul semblait en bonne santé et sa mère le trouvait mieux qu'avant. Il revint chez lui, troublé seulement par quelques cauchemars occasionnels et inexplicables.

Pendant les huit années que Paul a passé à voyager en compagnie de Clarence Rodgers, son corps fut possédé par un membre de la Grande Race de Yith. Rodgers est membre d'un petit culte qui se consacre à aider la Grande Race. Dans le même temps, l'esprit de Paul habitait le corps du Yithian, dans l'Australie préhistorique. Au bout de huit ans, les Yithians effacèrent de la mémoire de Paul tout souvenir d'eux et renvoyèrent son esprit réintégrer son corps tandis qu'il rappelait leur explorateur vers le passé. La rémanence des souvenirs de son séjour est la cause de ses cauchemars occasionnels.

Les tensions imposées par son voyage dans le temps ont réveillé en lui des dons psychiques. En tenant la photographie ou un objet personnel d'une personne décédée, Paul est capable d'amener ce qui semble être l'esprit de la personne morte à occuper son corps et à communiquer avec le monde vivant.

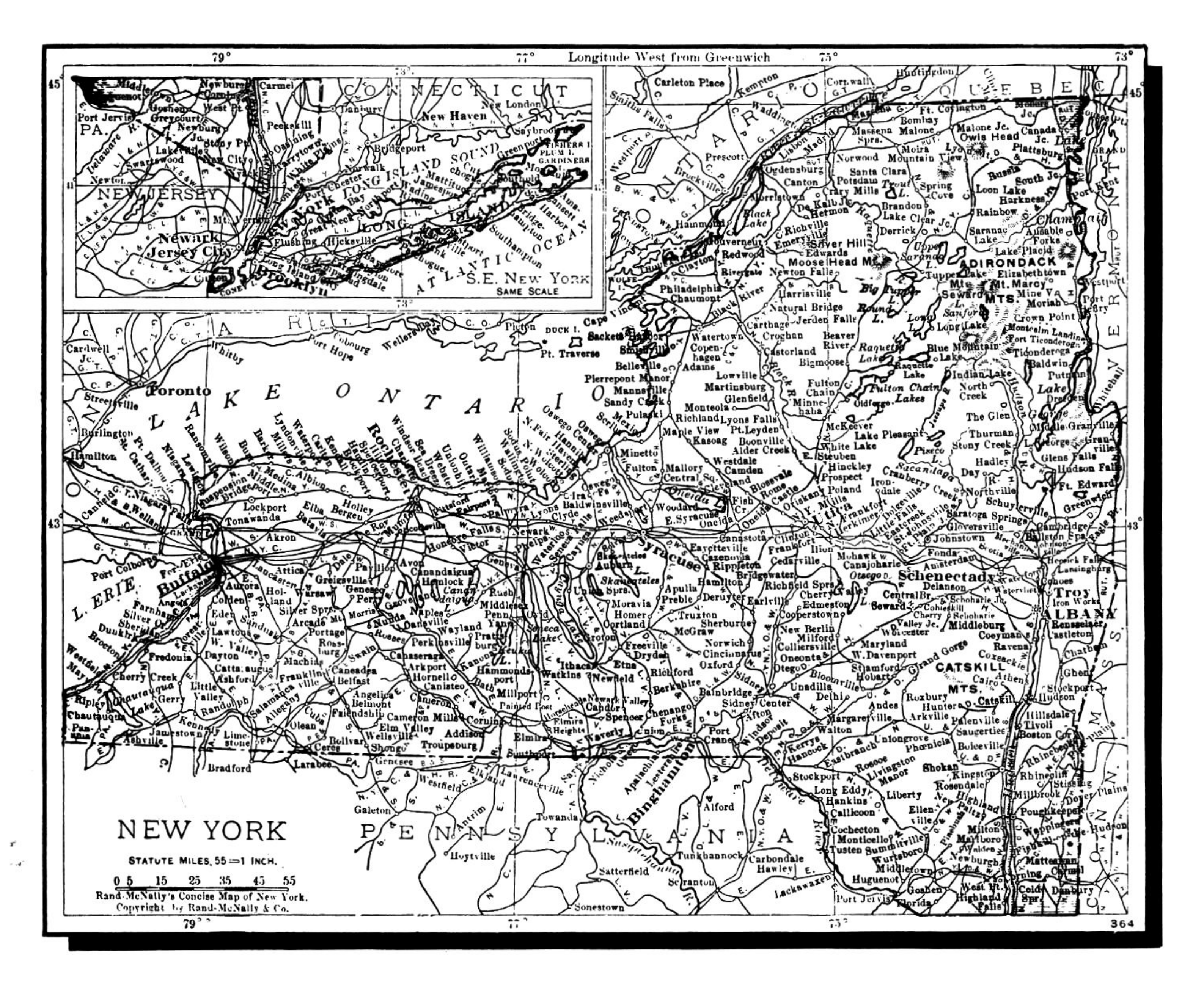
Herb Whitefield, qui était alors un petit promoteur doué de New York, prit contact avec Le Mond et lui demanda une démonstration. Whitefield engagea immédiatement le jeune homme pour un contrat à long terme par lequel il devenait son imprésario, et l'emmena à New York. Paul ne mit pas longtemps à devenir célèbre et les compétences de Whitefield en matière de promotion lui amenèrent une longue liste de gens influents et de riches célébrités.

Pendant près de deux ans les deux hommes s'entendirent bien et gagnèrent d'importantes sommes d'argent, puis les ennuis surgirent soudain. Paul commença à avoir une série de rêves particulièrement effrayants sur un nouveau sujet. Au centre de ses rêves, il y avait la vision d'une immense bête munie de quatre pattes qui ravageait une ancienne ville. Ces rêves étaient si frappants de vérité que l'état nerveux de Paul l'empêchait de travailler. A ce moment, Whitefield fit enlever Paul et le fit hospitaliser.

La venue soudaine de ces étranges cauchemars est encore un autre effet secondaire de son voyage dans le temps. Alors qu'il était dans le passé, Paul apprit l'existence d'un imminent désastre dans un futur proche, et c'est le subconscient de Paul qui tente de le prévenir. Les Yithians ne veulent pas que Paul s'interpose. Ils craignent également que les souvenirs de Paul ne refassent davantage surface dans ses rêves et ils ont donné des instructions à leur agent, Clarence Rodgers, pour éliminer Paul ainsi que toute autre personne qui viendrait à connaître le contenu de ses rêves.

RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

Si les Investigateurs font un rapide tour d'horizon des récents journaux, ils trouveront bon nombre d'histoires traitant de la disparition de Paul. Elles disent toutes comment Paul a subitement disparu des rues de New York alors qu'il était sur le trajet d'environ



800 mètres allant de l'appartement de sa petite amie au sien. La police n'a trouvé aucune trave d'activité louche et pense que Paul, qui est quand même un individu singulier, s'est enfui ou a sauté dans la rivière. Les histoires mentionnent l'imprésario de Le Mond, Herb Whitefield, et sa petite amie, Velda Peters.

SCÈNES

La maison d'Irène Le Mond

Cette petite maison de plein pied, en bois, est située dans une contrée rurale près de Buffalo. Alors que l'extérieur du bâtiment est terne, tant dans sa conception que par sa taille, l'intérieur de la maison est rempli de meubles coûteux, de bibelots et d'objets divers. Bien que tous les objets soient de qualité, il y a un manque de goût flagrant dans l'assortiment réalisé.

Mme Le Mond, habillée avec trop de recherche, maquillée à outrance et portant beaucoup trop de bijoux, recevra les Investigateurs très cordialement, leur offrant du thé et d'excellents biscuits-maison. Elle est extrêmement soucieuse au sujet de Paul et leur parlera à cœur ouvert. Elle leur racontera l'enfance de Paul, ses rêves et sa soudaine amnésie à dix-sept ans. Elle leur dira aussi combien Paul avait « changé » et qu'il s'était associé avec un certain M. Rodgers. Ensemble, ils entreprirent bon nombre de longs voyages inexpliqués, leurs destinations n'ayant jamais été révélées à la curiosité de Mme Le Mond. Après la seconde crise de Paul, le grand Rodgers au teint basané disparut complètement. Après quoi, Paul redevint lui-même, mais il commença à montrer les signes de son étrange pouvoir de communion avec les esprits, qui l'a depuis conduit au succès.

Mme Le Mond révèlera aux Investigateurs que Paul s'est beaucoup occupé de sa carrière ces deux dernières années et qu'il n'a pu lui rendre que trois petites visites au cours de cette période. La dernière visite date de plusieurs mois et Paul était venu accompagné de sa petite amie, Velma Peters. Elle ne fait confiance ni à Velma, ni à Herb Whitefield, et indiquera aux Investigateurs qu'elle pense qu'ils sont ligués dans un complot visant à éliminer Paul pour toucher l'assurance.

IRÈNE LEMOND

La mère de Paul est une femme respectable dont le seul défaut a été de trop gâter son fils. Il lui manque énormément et, dans sa solitude, elle dépense une grande partie de l'argent qu'il lui envoie dans des objets coûteux pour sa petite maison. Elle a toujours été dans le besoin auparavant et ne sait absolument pas quoi faire de tout cet argent. Néanmoins, elle a réussi à mettre assez d'argent de côté.

FOR 6	CON 13	TAI 6	INT 10	POU 9
DEX 10	APP 15	SAN 48	EDU 8	P.d.V. 10

COMPÉTENCES : Cuire des biscuits 95 %.

Avant que les Investigateurs ne la quittent, Mme Le Mond leur donnera les adresses de l'appartement de Paul et du bureau de Whitefield à New York, ainsi qu'une récente photo. Elle leur donnera également le journal intime de Paul, tenu à jour depuis qu'il avait

13 ans jusqu'à ce qu'il soit hospitalisé pour sa première crise d'amnésie. Mme Le Mond révèlera aux Investigateurs qu'elle ne l'a jamais lu car elle considèrerait cela comme une intrusion dans la vie privée de Paul. Si les Investigateurs lisent le journal intime, ils n'y trouveront que l'histoire plutôt ennuyeuse d'un jeune garçon grandissant dans la campagne de l'état de New York. Les dernières pages, cependant, concernent les étranges rêves qui ont précédé sa première crise d'amnésie. Dans ces rêves, Paul décrit une étrange ville gigantesque, placée en pleine jungle tropicale. Alors qu'il se déplace dans la ville, il se rend compte qu'il n'est plus Paul Le Mond, mais une chose aux dimensions surnaturelles.

Le bureau d'Herbert Whitefield

Il est situé au septième étage d'un immeuble de bureaux du centre de la ville, le panonceau sur la porte indiquant : « Herbert Whitefield — Service de Promotion Professionnelle ». L'intérieur est de dimensions réduites avec juste assez de place pour le bureau d'Herbert, le bureau de sa secrétaire et un vieux divan pour les clients. Dans un coin, il y a un classeur à tiroirs.

Herbert passe la majeure partie de son temps hors du bureau, ces jours-ci, mais les Investigateurs réussiront à le coincer lors de leur première visite. A moins qu'il ait la preuve qu'ils sont employés par Mme Le Mond, Whitefield deviendra très hostile envers les Investigateurs s'ils prononcent le nom de Paul, en leur ordonnant de quitter son bureau. Même si les Investigateurs sont suffisamment malins pour obtenir une lettre signée de Mme Le Mond, Whitefield restera peu disposé à répondre aux questions, en leur disant que tout ce qu'il sait correspond à ce que la police lui a dit, et qu'il était à une réception au moment de l'enlèvement. « La police a déjà vérifié mon histoire » déclara Herbert. Un jet réussi sous la « Psychologie » révèlera que Whitefield est un individu très nerveux mais n'expliquera pas pourquoi.

HERBERT WHITEFIELD

Whitefield est un homme de petite taille aux cheveux noirs et gras. Ayant toujours été un impressario de petite envergure, sa découverte de Paul Le Mond lui a apporté sa première véritable réussite dans les affaires. Bien qu'il soit dévoué à Paul, Whitefield est contraint d'agir comme il le fait à cause de récentes dettes de jeu importantes. Whitefield ne reculera devant rien pour empêcher qu'on découvre la vérité au sujet de Paul Le Mond. Il s'attend à ce que Paul soit bientôt rétabli et il inventera alors une histoire pour expliquer sa disparition. Whitefield se rend compte que son avenir est lié à celui de Paul et est enclin à faire presque tout ce qui pourra préserver la carrière de Paul.

Après cette première rencontre avec Whitefield dans son bureau, il demeurera introuvable jusqu'à ce que quelqu'un le découvre dans son appartement.

FOR 9	CON 10	TAI 8	INT 13	POU 12
DEX 10	APP 14	SAN 55	EDU 12	P.d.V. 9

COMPÉTENCES : Psychologie 45 %, Marchandage 65 %, Crédit 50 %, Baratin 65 %, Eloquence 30 %.

Sa secrétaire, Bettey Avery, ne peut parler librement dans le bureau, mais si les Investigateurs la contactent plus tard, lorsqu'elle sera seule, un jet réussi sous l'« Éloquence » ou la « Discussion » lui fera révéler tout ce qu'elle sait. Elle dira que Paul était un jeune homme sensible qui n'aurait jamais connu le succès qu'il a aujourd'hui sans l'aide de M. Whitefield. Elle craint que Paul n'ait décidé de gérer lui-même ses affaires. Elle est maintenant inquiète au sujet de la prospérité de Whitefield car celui-ci a de toute évidence contracté quelques dettes d'affaires plutôt importantes et il est maintenant pressé de les payer. Deux hommes, représentant un certain M. Wexler, sont venus au bureau par deux fois pour voir M. Whitefield. Ils étaient bien habillés, mais avaient l'« air de durs », et prétendaient venir se faire rembourser une dette qu'il devait à leur patron. Un jet réussi sous le « Savoir » rappellera à un Investigateur le nom de Bugsy Wexler, un gangster du coin. Aujourd'hui, un homme de grande taille, très comme il faut, nommé Rodgers est venu au bureau. Ayant appris que Whitefield était sorti, il a laissé une adresse et demande que Whitefield le rencontre à une heure. Elle a montré la carte à Whitefield lorsqu'il est revenu mais, le nom ne lui disant rien, il l'a jeté. La carte est maintenant dans la corbeille à papier de son bureau.

Indices

Si les Investigateurs fouillent le bureau après la fermeture, ils trouveront :

Dans la corbeille de la secrétaire : une recherche soigneuse fera apparaître une carte portant le nom de Clarence Rodgers. Au dos de la carte, il y a, écrits à la main, l'adresse de son appartement et les mots « Une heure ! ».

Dans le bureau de Whitefield : il y a dans les tiroirs fermés à clé, parmi divers papiers d'affaires, une clé avec une étiquette sur laquelle il y a écrit : « Appart. de Paul » avec une autre clé non-étiquetée (un double de la clé de l'appartement de Whitefield). Il y a aussi dans le bureau une lettre effrayante et très explicite, adressée à Whitefield et signée B Wexler. La lettre mentionne certains « services rendus » deux semaines plus tôt, et ordonne à Whitefield de rencontrer Wexler à une certaine adresse. Si cela ne leur vient pas à l'esprit, un jet sous l'« Idée » révèlera aux Investigateurs que la date donnée dans la lettre est celle de l'enlèvement de Paul. L'adresse donnée est située dans un quartier d'entrepôts mal famé.

Dans le classeur à tiroirs : qui est fermé à clé, dans un état délabré ; un jet réussi de « Bibliothèque » est nécessaire pour identifier le contenu de chaque tiroir. Le tiroir du haut contient des factures et des reçus. Un jet réussi sous la « Compatibilité » révèlera aux Investigateurs que Whitefield est couvert de dettes et qu'il est en retard dans ses paiements. Le second tiroir contient le contrat entre Paul et Whitefield. Il est valable dix ans et donne à Whitefield une commission de 50 % sur les gains de Paul. Les Investigateurs peuvent trouver cela important mais un jet sous le « Droit » montrera que ce n'est pas inhabituel à cette époque. Le troisième tiroir contient les polices d'assurance-vie de Paul, toutes au nom de Herbert Whitefield.

Rencontre avec Clarence Rodgers

Peu après leur départ du bureau de Whitefield, les Investigateurs seront accostés par un grand homme barbu aux cheveux blonds. Il se présentera comme étant John Dervin, un enquêteur de la Klein Mutual Life Insurance Co, une compagnie d'assurances qui détient une police d'assurance sur Paul Le Mond. Il expliquera que la compagnie fait une enquête de routine sur des cas comme celui-ci pour dépister les fraudes et les opérations illicites. Il prétendra que Whitefield est le bénéficiaire de la police d'assurance et qu'il est probable qu'il soit pour quelque chose dans la disparition de Paul.

Cet enquêteur est en réalité Clarence Rodgers déguisé, la compagnie Klein étant imaginaire. Rodgers a surveillé le bureau de Whitefield pendant quelques temps dans l'espoir d'apprendre où se trouve Paul et saisira l'occasion de tirer des informations des Investigateurs et peut-être de s'assurer de leur concours. Il essaiera d'obtenir des renseignements tout en égarant les Investigateurs vers de fausses pistes.

Rodgers s'est habilement déguisé avec une fausse barbe et des cheveux décolorés. Si un des Investigateurs trouve que quelque chose cloche et s'il réussit à « Trouver objet caché », il remarquera une touffe de cheveux mal décolorée ou un bout de la fausse barbe qui se décolle.

Après la rencontre avec le groupe, Rodgers retournera à son appartement situé cinq blocs d'immeubles plus loin. Tout Investigateur qui tenterait de suivre le prudent Rodgers devra réussir deux jets

consécutifs pour « Se cacher » afin de rester caché dans la foule New-Yorkaise. Si l'un des jets rate, Rodgers détectera la filature et s'évanouira dans la première allée déserte pour s'embusquer.

CLARENCE RODGERS

C'est un homme basané de grande taille, capable de se déguiser. Il fait partie d'une société secrète qui se consacre à aider ceux de la Grande Race qui voyagent à travers l'espace-temps pour aboutir à ce moment de l'histoire de la Terre. Il est sans pitié et a reçu l'ordre de tuer Paul Le Mond. Rodgers ne risquera jamais sa vie et si la situation devient trop délicate, il peut abandonner ses maîtres et fuir.

Au cours de cette aventure, Rodgers devra harceler les Investigateurs et tentera au moins une fois de les tuer. Il devra échouer dans toute tentative faite contre Paul.

FOR 13	CON 13	TAI 14	INT 15	POU 14
DEX 14	APP 13	SAN 0	EDU 16	P.d.V. 14

COMPÉTENCES : Anthropologie 50 %, Archéologie 55 %, Astronomie 10 %, Mythe de Cthulhu 25 %, Histoire 70 %, Bibliothèque 80 %, Occultisme 50 %, Écoute 60 %, Psychologie 55 %, Se cacher 65 %, Déplacement silencieux 60 %, Baratin 70 %, Revolver 22 long rifle 65 %, Déguisement 100 %.

L'appartement de Clarence Rodgers

L'appartement de Rodgers est situé dans un quartier mal famé de la ville. La porte est fermée avec deux verrous. La porte à une Force de 25 et nécessite deux crochetages réussis pour s'ouvrir. La journée, Rodgers est habituellement dehors, mais il sera chez lui si les Investigateurs viennent la nuit. Si Rodgers est sorti lorsque les Investigateurs arrivent, il y a 25 % de chance qu'il revienne subitement et les surprenne à fouiner partout et, comme d'habitude, juste au moment où ils auront découvert quelque chose de vraiment intéressant.

CLARENCE RODGERS

Pour ses statistiques, voir la partie « Le bureau d'Herbert Whitefield : Rencontre avec Clarence Rodgers » au début du chapitre.

L'appartement lui-même est seulement constitué de deux pièces. La pièce de devant sert à Rodgers de pièce principale et comprend un lit et une commode contenant sa maigre garde-robe. Sur la commode se trouvent des ustensiles de maquillage comprenant des morceaux de fausse barbe et un flacon de décolorant. La petite pièce de derrière contient une bibliothèque fléchissant sous le poids des livres, et une table couverte de livres et de papiers. La table et la bibliothèque sont d'un même côté de la pièce. L'autre côté est manifestement vide.

La bibliothèque est constituée de livres traitant d'histoire, d'archéologie et d'anthropologie. Les livres de bibliothèque entassés sur la table portent sur les mêmes sujets. Se trouvent également sur la table : une boîte métallique fermée, quelques manuscrits écrits au crayon et un curieux livre en métal d'un format d'environ 27 × 50 cm. La mince couverture métallique protège une centaine de pages faites d'une cellulose solide et couvertes de symboles dessinés au pinceau. Le livre est posé ouvert sur la table. Un coup d'œil sur les manuscrits rédigés au crayon montrera que ce sont des traductions des écrits contenus dans le mystérieux livre, et un jet réussi sous le « Mythe de Cthulhu » révèlera aux Investigateurs que ces écrits sont semblables à ceux trouvés dans les Manuscrits Pnakotiques.

La boîte en fer contient un appareil bizarre, électrique dans sa conception, et constitué de deux morceaux. Il faudra un jet réussi en « Mécanique » pour l'assembler correctement et un jet en « Électricité » pour avoir quelques aperçus de ses fonctions ou pour simplement le mettre en marche.

Une fois mis en marche, l'appareil bourdonnera pendant quelques instants, puis un rayon de lumière vive surgira d'un joyau rouge situé au sommet de la machine et se dirigera vers le mur vide de la pièce. Ce rayon de lumière projettera une image en trois dimensions d'un Yithian. Cette image est très convaincante et les Investigateurs devront réussir un jet sous leur santé mentale ou perdre 1D6 points de SAN. Dans tous les cas, les Investigateurs observant le Yithian (qui tente de communiquer en claquant ses pinces) perdront 1 point de santé mentale. Après que les jets sous la santé mentale aient été effectués un jet sous l'« Idée » donnera une chance aux Investigateurs de s'apercevoir qu'il s'agit simplement d'une image. Ce Yithian est le contac de Clarence Rodgers. Le Yithian se rendra compte assez vite que quelque chose ne va pas et rompra le contact avec le bijou ; l'image disparaîtra bien que le rayon de lumière subsiste.

Manuscrits Pnakotiques

Ce livre provient d'une ancienne bibliothèque cachée. Les Yithians ont adressé ce volume particulier à Rodgers qui a passé quelques temps à le traduire et qui vient de le finir récemment.
PERTE DE SANTÉ MENTALE : 1D6.
CONNAISSANCE DES MYTHES DE CTHULHU : + 6 %.
MULTIPLICATEUR DE SORTILÈGE : 2.
SORTILÈGES : Appel de Cthugha, Création d'un Transmetteur Yithian (nécessite l'aide d'un Yithian qui deviendra le contact du transmetteur).

Sous la machine, dans le fond de la boîte, se trouve un journal tenu par Rodgers. Un jet réussi de « Lecture d'Anglais » permettra aux Investigateurs de lire attentivement cet étrange journal. Les coûts et les bénéfices sont : 1D6 points de Santé Mentale perdus et + 3 % à la « Connaissance des Muthes de Cthulhu ». Le journal contient également une explication des opérations réalisées par Rodgers avec les Yithians, une explication sur l'appareil qu'il utilise pour les contacter et les ordres de tuer Paul Le Mond ainsi que toute personne qui aurait connaissance de ses rêves.

L'appartement de Paul Le Mond

Il s'agit d'un appartement de trois pièces avec salle de bains, situé dans un quartier agréable de la ville. L'appartement a été fouillé superficiellement par la police. Un petit carnet se trouve sur une table. Dans ce carnet, il y a une lettre que Paul avait commencé à écrire à sa mère (voir l'aide de jeu 1).

L'appartement de Velma Peters

Velma exploite au maximum la situation. Bien qu'elle ait rompu avec Paul bien avant sa disparition, le fait reste méconnu et lorsque la

Le Transmetteur Yithian

Ces appareils sont parfois fournis aux humains qui aident les Yithians dans leurs voyages à travers le temps. Construits en bronze et couverts de gravures compliquées, ils mesurent près de 30 cm de haut lorsqu'ils sont assemblés et sont surmontés d'un joyau rouge. Chaque joyau est accordé à un Yithian spécifique et ne cherchera que cet individu lorsque la machine est activée.

Lorsque les deux morceaux, le haut et le bas, sont assemblés et que le contact est mis, la machine émettra un bourdonnement grave tandis qu'une douce lueur blanche émanera de l'alimentation située dans la partie basse de la machine. Cela continue quelques instants pendant que la machine plonge dans le temps à la recherche de l'être auquel elle est accordée. Lorsque le contact est établi, le Yithian en prend conscience et, au même moment, la machine émet un hologramme représentent le Yithian contacté. A tout moment, le Yithian peut volontairement rompre le lien mental avec la machine au cristal. Une fois le lien rompu, il ne peut être rétabli que par le Yithian qui doit établir un lien psychique avec un autre joyau qui existe dans son espace-temps.

AIDE DE JEU 1 : Chapitre I

Lettre de Paul Le Mond à sa mère, trouvée dans l'appartement de Paul

Chère maman,

Je suis désolé d'avoir été si long à t'écrire mais j'ai été très occupé avec tous les rendez-vous que Herbert m'a trouvés ces temps derniers. Les séances sont vraiment épuisantes et je ne dors pas très bien. J'ai peur de recommencer à avoir les mêmes rêves que ceux que je subissais avant d'avoir ma crise d'amnésie. Cela semble affecter ma personnalité et je ne me sens même pas capable de m'entendre avec les gens comme je le voudrais ; je me suis disputé avec Velma. Je sais que tu n'aimes pas beaucoup Velma, maman, mais c'est vraiment une fille formidable et je sais qu'elle m'aime.

Un peu plus tard,

Je viens juste de revenir de chez Velma. J'ai peur que nous nous soyons à nouveau disputés. Elle m'a dit qu'elle ne voulait plus me voir. J'en ai parlé à Herbert et il veut que j'entre à l'hôpital. Il pense que j'ai besoin de repos, mais je ne veux pas. Je veux voir Velma mais je ne sais pas si je peux le faire... Sous ma fenêtre, les immenses fougères ondulent dans le vent. Au loin, il y a les constructions en flèche,... je ne me rappelle plus le chemin. J'ai peur de me perdre. Je dois voir Velma, mais la Bête attend au-dehors...

presse s'est présentée, Velma, jeune actrice aux grandes ambitions mais de peu de talent, a cherché à se faire de la publicité. Elle ne connaît rien sur la disparition de Paul, excepté que c'est arrivé sur le trajet de chez elle à son appartement (après qu'il ait essayé sans succès de renouer avec elle). Elle fera semblant de s'intéresser à l'état de santé de Paul. Elle n'a guère d'affection pour Herbert Whitefield et exprimera quelques vagues soupçons à son égard.

L'appartement de Herbert Whitefield

C'est un appartement agréable, meublé avec luxe, ou du moins il l'était. Si les Investigateurs arrivent après leur première journée en ville, il sera tout en désordre, les meubles renversés et des tas d'objets brisés sur le sol. Un faible râle conduira les Investigateurs vers un Herbert Whitefield en piteux état, gisant sur le sol. Il est inconscient, mais vivant, et quelques jours d'hôpital le sortiront du coma et le rendront capable de parler. Entre-temps, tout ce qu'il est capable de murmurer est « Bugsy... Bugsy ». Herbert s'est fait tabasser pour la dette qu'il devait à Bugsy Wexler qui avait organisé l'enlèvement de Paul Le Mond.

HERBERT WHITEFIELD

Pour ses caractéristiques, voir le passage précédent intitulé « Le bureau de Herbert Whitefield ».

Une fouille rapide dans le bureau de Herbert révèlera une série de factures provenant du Woods Estate Rest Home, une maison de repos d'un quartier au nord de New York. Les frais concernent le traitement médical d'un patient nommé Paulie Meldon. L'adresse de la clinique figure sur les factures.

Le quartier-général de Bugsy Wexler

Il s'agit d'un entrepôt dans le quartier des dockers de New York. Toute personne assez courageuse pour tenter de voir Bugsy dans cet endroit se fera coincer par deux brutes armées lorsqu'elle toquera à la petite porte latérale. Les deux tueurs feront entrer les visiteurs à l'intérieur où ils seront fouillés et débarrassés de toute arme avant d'être présentés au « Boss »

Bugsy est un type peu commode et s'il ne trouve pas à son goût un Investigateur (ce qui nécessite un jet réussi sous le « Baratin », ou l'APPARENCE × 4 % s'il s'agit d'une femme), il ordonnera à trois de ses gars de lui donner une raclée. Si Bugsy trouve à son goût un Investigateur, il lui dira que Whitefield a (ou avait) quelques tracasseries pour des problèmes d'argent. Si l'Investigateur insiste pour avoir plus de renseignements, Bugsy lui dira qu'il admire son « cran » et lui racontera toute l'histoire : comment Whitefield demanda à Bugsy d'organiser l'enlèvement de Paul Le Mond et de le garder pendant quelques jours. Plus tard, Whitefield reprit Paul et l'emmena « quelque part ». Bugsy révèlera à l'Investigateur que Paul avait un comportement incohérent pendant tout ce temps.

BUGSY WEXLER

Gangster notoire, Bugsy est responsable de la mise en œuvre de l'enlèvement de Paul Le Mond. Il est hostile envers les étrangers sauf envers un beau parleur occasionnel ou une « jolie p'tite dame ».

FOT 15	CON 15	TAI 15	INT 13	POU 8
DEX 13	APP 8	SAN 40	EDU 6	PdV 15

COMPÉTENCES : Conduite automobile 50 %, Se cacher 75 %, Discrétion 75 %, Pick-pocket 50 %, Éloquence 50 %, Pistolet 45 automatique 85 %, Coup de poings 85 %, Coup de tête 65 %, Coup de pied 85 %.

BRUTES DE BUGSY

Considérer que les cinq brutes sont semblables.

FOR 15	CON 13	TAI 16	INT 10	POU 8
DEX 13	APP 6	SAN 40	EDU 5	PdV 15

COMPÉTENCES : Conduite automobile 40 %, Se cacher 35 %, Discrétion 30 %, Pick-pocket 25 %, Pistolet 40 %, Coup de poing 60 %, Coup de tête 40 %, Coup de pied 50 %.

La maison de repos « Woods Estate Rest Home »

Cette superbe maison de repos d'un quartier au nord de New York pourvoit aux plaisirs des très riches et des célébrités. La sécurité est à toute épreuve et l'endroit a la sage réputation d'être discret.

Paul Le Mond est en fait dans cette maison, installé par les soins de Whitefield sous le pseudonyme de Paulie Meldon. Le personnel de



la clinique n'est pas au courant de sa véritable identité et ne permettra pas aux Investigateurs de le voir. Si les Investigateurs montrent au chef d'établissement des preuves indubitables, soutenues par un jet réussi sous la « Discussion » ou le « Droit », il leur sera permis d'accéder à la chambre de Paul.

Dans tous les cas, les Investigateurs auront suffisamment d'éléments à donner à la police locale pour qu'elle prenne l'affaire en main.

PAUL LE MOND

Paul est un jeune homme de nature sensible et artistique. Fils unique, élevé par sa mère, il fut tourmenté par une mauvaise santé et passa peu de temps à l'école. Il doit actuellement supporter de graves cauchemars occasionnels : des visions fugitives d'un proche avenir surgissent de son subconscient.

FOR 8	CON 8	TAI 9	INT 15	POU 17
DEX 12	APP 14	SAN 46	EDU 10	PdV 9

SORTILÈGE : Invocation d'esprits.

CONCLUSION

Une fois Paul Le Mond retrouvé, sa mère le ramènera chez elle pour qu'il vive près d'elle, et elle engagera le meilleur psychiatre de Buffalo pour le soigner et lui rendre la santé. Elle sera profondément reconnaissante aux Investigateurs pour leur aide et les récompensera comme promis. Elle achètera également un appareil enregistreur avec lequel elle gardera une trace des rêves de Paul. Elle enverra par la poste aux Investigateurs tout ce qu'elle pense être susceptible de les intéresser. Ces enregistrements fourniront des indices pour les Investigateurs tout au long de cette aventure. Certains de ces indices sont donnés en introduction des chapitres ; les Gardiens peuvent s'ils le désirent introduire d'autres indices pour dérouter les Investigateurs.

Clarence Rodgers est un personnage qui devra être adapté aux actions des Investigateurs. Il se consacre entièrement à son projet, mais si les Investigateurs offrent trop de résistance, il se retirera avant d'y laisser sa peau. S'il survit à la rencontre avec les Investigateurs, il pourra surgir à nouveau dans un chapitre ultérieur, résolu à faire cesser leurs activités. Il a relativement peu d'argent, cependant, et ne pourra pas beaucoup voyager. Il est maître dans l'art de se déguiser ; ainsi, au cours d'une séance d'essai de ce scénario, des Investigateurs réussirent à entrer dans la chambre de Paul Le Mond à la clinique pour trouver Rodgers en train de l'étrangler. Il avait réussi à pénétrer dans l'hôpital déguisé en infirmier. □

Le Sortilège d'Invocation d'Esprit de Paul Le Mond

Pour réaliser une invocation, Paul doit être en contact physique avec quelque chose qui était proche de la personne au cours de sa vie. Cela peut être le jouet préféré d'un enfant ou un souvenir de vacances particulièrement agréable. Parfois, Paul est capable de convoquer l'esprit rien qu'en s'asseyant dans une chaise préférée ou en étant dans une pièce. En général, plus la personne est morte depuis longtemps, plus l'objet doit lui avoir été intime.

Une fois en possession de l'objet, Paul doit dépenser 15 points de Magie et il tombe dans une transe profonde, la tête penchée sur la poitrine. Si l'invocation est réussie, il relèvera la tête généralement au bout d'une minute ou deux, son expression et son attitude étant celles de la personne décédée. Une fois que l'esprit occupe le corps de Paul, il lui faudra un petit moment pour s'habituer au changement. Il essaiera d'abord de contrôler les muscles et les sens, puis de retrouver progressivement l'usage de la parole.

Les autres personnes présentes à l'invocation peuvent prendre part à la séance. Alors que Paul est assis d'un côté, toutes les autres personnes dans la pièce doivent se donner la main pour former un cercle (ils sont généralement assis autour d'une table) et dépenser chacun 1 point de Magie afin de créer une aura psychique favorable à l'invocation de l'esprit. Si, à un instant quelconque, le cercle est rompu, l'esprit est libre de s'en aller.

Habiter un corps étranger est pénible pour un esprit et il demandera généralement assez vite à être libéré. Un esprit hostile peut être contraint de répondre aux questions en utilisant des sortilèges qui attaquent son Intelligence et son Pouvoir. Des dégâts physiques ne feront aucun mal à l'esprit, seulement à Paul. L'esprit ne peut partir que lorsque le cercle est rompu ou s'il réussit à vaincre les points de Magie de tous ceux présents dans le cercle par un effort de volonté.

Boston

II.
La chose dans le puits

Un rêve inhabituel de Paul Le Mond envoie les Investigateurs à Boston pour enquêter sur les récents meurtres d'enfants de la ville.

RENSEIGNEMENTS POUR LES INVESTIGATEURS

Mme Le Mond envoie aux Investigateurs un enregistrement récent des dernières séances de rêves de Paul. Bien qu'une majeure partie de la bande enregistrée soit remplie de paroles marmonnées et incohérentes, certains passages sont compréhensibles. En plus des rêves habituels parlant de la grande bête, il dit également « Les enfants mourront... les enfants mourront... c'est la traînée de la bête... Boston. »

La semaine suivante, conformément aux prédictions de Paul, trois jeunes enfants sont affreusement assassinés dans les rues de Boston. Tous ces enfants provenaient des bas quartiers et étaient dans la rue à une heure avancée de la nuit lorsque les atrocités se sont produites. Les meurtres ont été commis séparément, un jour sur deux, dans l'intervalle d'une semaine. La police demande instamment aux parents de garder leurs enfants à la maison au cours de la nuit pendant toute la durée de l'enquête.

RENSEIGNEMENTS POUR LE GARDIEN

Les meurtres ont été commis par une horrible « chose-enfant » qui vit dans un puits obstrué de pierres situé sur le terrain d'un hôtel particulier en ruines habité autrefois par le Docteur Ambrose Cornwallis.

HISTOIRE

Le Docteur Cornwallis faisait partie de la Confrérie de la Bête et il fut le premier à découvrir la naissance d'Edward Chandler et à alerter le Baron Hauptman en Transylvanie. Le jeune Edward fut amené à vivre avec le Dr Cornwallis pendant une courte période, avant d'être confié à Hauptman.

Lorsque Hauptman vint aux États-Unis, il apporta un cadeau pour le Docteur ; il s'agissait d'une paire de lunettes munies d'étranges lentilles prismatiques qui permettent à celui qui les porte de voir dans d'autres dimensions. Une nuit, alors que le Dr Cornwallis était sorti, Mme Cornwallis essaya les lunettes par curiosité. Le Dr Cornwallis rentra plus tard ce soir-là, et retrouva sa femme blottie dans un coin, à moitié folle de peur. Il découvrit plus tard qu'elle avait été fécondée par une Chose de l'« autre côté ».

Après avoir donné naissance à l'enfant onze mois plus tard, Mme Cornwallis devint complètement folle et fut enfermée à clé dans une chambre située à l'étage supérieur, tandis que le Docteur et sa sœur Sarah essayaient d'élever la chose dans un baquet au sous-sol. Une nuit, Mme Cornwallis réussit à s'échapper de sa prison et, avant que quiconque dans la maison ne l'ait remarquée, elle pénétra furtivement dans le sous-sol, remonta les escaliers avec l'enfant, le jeta dans le puits inutilisé et commença à jeter violemment de grosses pierres sur la chose. Le Dr Cornwallis, éveillé par les bruits, trouva sa femme alors qu'elle entassait les dernières pierres. Une poursuite s'ensuivit. Coincée finalement dans la cuisine, elle frappa mortellement le Dr Cornwallis avec un couteau de boucher. Sarah Cornwallis, alertée par les cris dans la maison, tua Mme Cornwallis avec le pistolet du Docteur et le plaça dans la main du cadavre de l'homme avant d'appeler la police.

Sarah fut hospitalisée pour dépression, et, dans les deux semaines qui suivirent son départ, plusieurs meurtres d'enfants eurent lieu. Lorsque Sarah, quelque peu déséquilibrée, revint habiter l'hôtel particulier, elle découvrit que Jeremy, la chose-enfant, était encore vivante et résidait au fond du puits dont la fraîche humidité lui plaisait. Sarah commença à déposer, la nuit, des poulets crus sur la margelle du puits et continua à le faire pendant des années. Tant que Jeremy était nourri, il ne posait de problèmes à personne.

Sarah devint récemment de plus en plus sénile et oublia plusieurs fois de lui donner à manger. Cela explique les chasses nocturnes de Jeremy.

RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

Archives de journaux : un jet réussi de « Bibliothèque » permettra d'obtenir un exemplaire du Boston Globe datant de septembre 1891. Un article contenu dans ce numéro parle d'une série d'effroyables meurtres d'enfants qui eurent lieu pendant deux semaines. La police ne trouva aucune piste et conseilla aux parents de garder leurs enfants à la maison la nuit. L'article constate que tous les meurtres se sont passés près de l'hôtel particulier des Cornwallis, lieu d'un tragique double-meurtre perpétré au début du mois et impliquant l'éminent Docteur Cornwallis et sa femme, Emily Halsted Cornwallis. La police ne pense pas que les crimes soient en relation.

Commissariat de police de Boston : les Investigateurs pourront questionner le détective chargé de l'enquête, mais il faudra un jet réussi sous le « Droit » ou l'« Éloquence » pour obtenir de lui des informations qui n'ont pas déjà été révélées au public. S'il est amené à parler ouvertement de l'affaire, le détective dévoilera que les corps ont été retrouvés dans un état horrible qui reste encore à expliquer. Les corps présentaient des traces de nombreuses blessures provoquées apparemment par une succion. Les corps étaient recouverts d'une sorte de mucus qui a rapidement séché avec le soleil matinal.

Le détective n'a établi aucun lien entre les meurtres et l'hôtel particulier des Cornwallis, mais si les Investigateurs en font mention, il leur indiquera que les meurtres ont eu lieu dans un rayon d'un kilomètre et demi autour de la demeure.



Les bureaux du Boston Globe : le journaliste qui couvre l'affaire, Larry Holmes, peut être approché, mais il faudra réussir un jet sous le « Baratin », l'« Éloquence » ou la « Discussion » pour obtenir de lui ce qu'il connaît. Les seuls renseignements qu'il a, en plus de ceux qui ont été publiés, sont que les corps, la première fois qu'ils ont été aperçus, étaient couverts de mucus visqueux. Il pourra également leur dire que la personne qui a découvert la seconde victime prétendait que la bave formait une trace dans les rues et les allées qui menaient jusqu'au faîte du mur de pierre qui entoure l'hôtel particulier des Cornwallis. La police a préféré ne pas prendre en compte ce témoignage.

RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

Une fois que les Investigateurs auront pris connaissance du nom de Cornwallis, ils peuvent découvrir les renseignements suivants dans les archives de journaux. Chaque découverte donnée ci-dessous nécessite un jet de « Bibliothèque » :

1. Un article nécrologique daté du 4 juillet 1891. Le défunt est un enfant mort-né nommé Jeremy Cornwallis, fils du Docteur et de Mme Ambrose Cornwallis. Il précise que le corps sera enterré dans le caveau de famille des Cornwallis au All Heart's Cemetery, un cimetière de Boston.

2. Cet article est un rapport sur le double meurtre de l'hôtel particulier des Cornwallis. Il est daté du 15 septembre 1891. Les détails sont imprécis, mais le récit émet l'hypothèse que leur premier enfant mort-né quelques mois auparavant pourrait être à l'origine de la tragédie. L'article dit que le couple sera enterré dans le caveau de la famille au All Heart's Cemetery. Sarah Cornwallis, la sœur du Docteur, lui a survécu.

3. Un article daté du 16 novembre 1891, rapporte qu'un violeur de sépultures a été arrêté par la police au All Heart's Cemetery alors qu'il tentait de pénétrer dans un caveau appartenant à la famille Cornwallis. La police soutient que le vol est le mobile en dépit de ce que prétend le coupable. Ce dernier, qui a tenté de retourner le corps du Dr Ambrose Cornwallis sur le ventre, prétend que le docteur, récemment décédé, était un sorcier.

SCÈNE

L'hôtel particulier des Cornwallis

La propriété en ruines a été réduite au cours des décennies à une petite cour surmontée d'un mur de pierres haut de deux mètres quarante. Le seul moyen d'accès aux terrains est constitué par une vieille porte en bois située au bout d'une étroite rue qui traverse en serpentant les bas quartiers qui constituent le voisinage.

Lorsque les Investigateurs s'approcheront de la porte de la propriété, elle s'ouvrira lentement en craquant, et un jeune garçon d'environ 13 ans avec des cheveux roux et des tâches de rousseur sortira. S'il est questioné, il se présentera comme étant Ted Ryder et travaillant comme garçon-livreur pour l'épicier qui est au bas de la rue. S'il est questionné davantage, il deviendra soupçonneux et il faudra un jet sous le « Baratin » ou l'« Éloquence » pour lui en faire dire plus. Si le groupe arrive à gagner sa confiance, il leur dira qu'il effectue une livraison hebdomadaire à Mlle Cornwallis, composée de pain, de lait et d'autres denrées ainsi que systématiquement, de sept poulets à cuire. Si le sujet des poulets est abordé, Ted se rappellera que le garçon-livreur qui l'a précédé lui racontait qu'il avait fait la même livraison hebdomadaire pendant des années. S'il est encoura-

gé, il dira aux Investigateurs que Mlle Cornwallis semble un peu toquée, mais qu'elle est vraiment gentille et qu'elle lui donne toujours de bons pourboires.

Une fois les portes franchies, le groupe verra une maison délabrée entourée d'une cour envahie par les mauvaises herbes. L'hôtel particulier est dominé par une tour de deux étages située à un bout du bâtiment, et ses fenêtres en forme de vitraux donnent sur la ville. On peut voir les traces du chemin desservant la maison faire un cercle autour du puits inutilisé au centre de la cour et continuer vers la remise, effondrée depuis longtemps, dans l'angle éloigné de la propriété. Si les Investigateurs parcourent la propriété des yeux, ils remarqueront que le puits a été comblé avec de grosses pierres, comblement fait il y a probablement quelques années afin d'éviter les accidents. Un jet réussi pour « Trouver ce qui est caché » en examinant le puits révélera un os de poulet brisé, coincé sous une des pierres. Si les Investigateurs explorent les restes de la remise, ils leur semblera évident que le bâtiment s'est effondré il y a de nombreuses années. S'ils fouillent les débris, ils trouveront une trappe en bois qui masque un étroit escalier en pierre s'enfonçant dans le sol. Au pied de l'escalier se trouve une pièce de trois mètres sur trois remplie de verres et de pots en céramique sur des étagères en bois. Les récipients contiennent des plantes séchées et des bouts de matière méconnaissables. Cette pièce est, de toute évidence, restée inoccupée pendant des années et peut sembler mystérieuse à moins qu'un Investigateur ne réussisse un jet sous la « Botanique » qui révélera que les plantes dans les pots sont simplement des herbes et des aromates ordinaires et que cette pièce était probablement un garde-manger.

L'intérieur de l'hôtel particulier des Cornwallis

Les Investigateurs seront aimablement accueillis à la porte d'entrée par la vieille Sarah Cornwallis qui les invitera à entrer et qui débarrassera un coin pour qu'ils puissent s'asseoir. Elle n'est pas habituée à avoir de la compagnie et semblera quelque peu nerveuse en allant préparer le thé pour ses hôtes inattendus.

Tandis que les Investigateurs attendent le retour de leur hôtesse, ils pourront voir que tout le rez-de-chaussée de la maison est poussiéreux et sale, des tas de chiffons et des piles de vieux magazines jonchant le sol et les tables. Les seules exceptions sont la cuisine et la salle à manger où s'amoncelle la vaisselle sale.

Lorsque Sarah Cornwallis reviendra de la cuisine, le groupe la trouvera très avenante et désireuse de discuter de nombreux sujets. Interrogée au sujet de son frère, le Docteur, elle se souviendra de lui avec orgueil et racontera aux Investigateurs que c'était un homme tout à fait respectable, bien considéré, à Boston et aux alentours. Si les Investigateurs essayent de parler du meurtre-suicide, Sarah deviendra silencieuse et se refusera à tout commentaire.

Si un Investigateur réussit un jet sous la « Psychologie » en parlant avec Sarah, il se rendra compte du déséquilibre mental de la femme. Sarah a toujours été déséquilibrée depuis la mort de son frère, et il n'en faut pas beaucoup pour la faire éclater en sanglots. Le mot-clé pour Sarah est « Jeremy ». Si un Investigateur lui cite ce nom, ses yeux deviendront aussi gros que des soucoupes et tout ce qui lui reste de bon sens la quittera ; elle murmurera de manière incohérente qu'il faut nourrir le « pauvre petit bébé ». Arrivée à ce point, Sarah deviendra folle pour de bon et devra être hospitalisée pour son propre bien.

SARAH CORNWALLIS

Sarah, qui est la sœur du Dr Ambrose Cornwallis, est une vieille fille qui a toujours vécu dans la propriété depuis qu'elle est venue aider son frère à prendre soin de sa femme folle. Elle a toujours vécu quasiment retirée du monde depuis la mort de son frère et elle est presque folle elle-même. Ses hallucinations lui ont toujours fait oublier ce qu'est en réalité Jeremy, et elle a pris soin de lui toutes ces années en déposant des poulets crus sur la margelle du puits pour le nourrir. Elle devient rapidement sénile et oublie de plus en plus de nourrir la chose qui est dans le puits, obligeant Jeremy, dans sa solitude et sa faim, à hanter les rues la nuit venue.

Sarah se garde bien de dire la vérité sur ce qui est arrivé la nuit des meurtres car elle craint encore d'être arrêtée pour sa participation et qu'il n'y ait alors plus personne pour nourrir le pauvre petit Jeremy.

FOR 5	CON 7	TAI 6	INT 8	POU 9
DEX 6	APP 12	SAN 3	EDU 12	PdV 7

Si les Investigateurs fouillent le rez-de-chaussée, ils ne trouvent rien d'intéressant à l'exception d'une odeur vraiment infecte qui semble provenir de la cuisine. Dans la cuisine, les Investigateurs trouveront le dernier sac à provisions que Sarah a oublié de ranger et, sous la table, le sac à provisions de la semaine précédente qui contient plusieurs carcasses de poulets pourries. Dans la pièce se trouve également un petit cagibi avec une porte étroite qui s'ouvre sur les escaliers menant au sous-sol. Le sous-sol est rempli de caisses et de fûts de matériaux de rebut sans aucun intérêt pour les Investigateurs. A l'autre bout se trouve une porte fermée (FORCE 18). Derrière la porte se trouve une petite pièce ne contenant qu'un grand baquet de porcelaine marqué de lignes faites par un dépôt brun friable. Un jet réussi sous la « Botanique » montrera que ces dépôts sont des algues séchées et que le baquet a probablement été rempli d'eau il y a longtemps.

Le premier étage de la maison est dans le même désordre que le reste sauf la chambre de Sarah qui est légèrement mieux tenue et décorée avec des photographies de stars de cinéma que Sarah a agrafées et collées au mur. La pièce dans laquelle le Dr Cornwallis enfermait à clé sa femme folle est manifestement vide et si les Investigateurs jettent un coup d'œil, ils trouveront une petite poêle en métal avec de très vieux restes de nourriture séchés. Des morceaux de tapisserie sont déchirés et si un Investigateur réussit un jet sur l'« Idée », il sera capable de dire que la tapisserie a été littéralement arrachée du plâtre des murs avec les ongles. Personne n'est entré dans la pièce depuis le tragique double meurtre.

La chambre à coucher principale et la chambre d'amis sont toutes les deux agréablement meublées, mais elles sont couvertes de poussière et remplies de ces boîtes de déchets qui se trouvent un peu partout.

Au bout du hall se trouve une porte fermée à clé. La clé est perdue depuis des années mais la porte est relativement fragile, sa FORCE n'est que de 7. Si les Investigateurs enfoncent la porte, ils verront un escalier étroit, couvert de poussière, menant en haut de la tour qui servait de laboratoire à Cornwallis. Personne n'est jamais entré dans cet endroit à part le Docteur et la porte est fermée depuis sa mort.

Au sommet des escaliers, les Investigateurs verront un étrange laboratoire rempli d'appareils encore plus étranges. La pièce est éclairée par des vitraux et un aligator empaillé est suspendu par des fils au plafond. Un jet réussi sous l'« Occultisme » révélera aux Investigateurs qu'ils se trouvent dans un laboratoire d'alchimie.

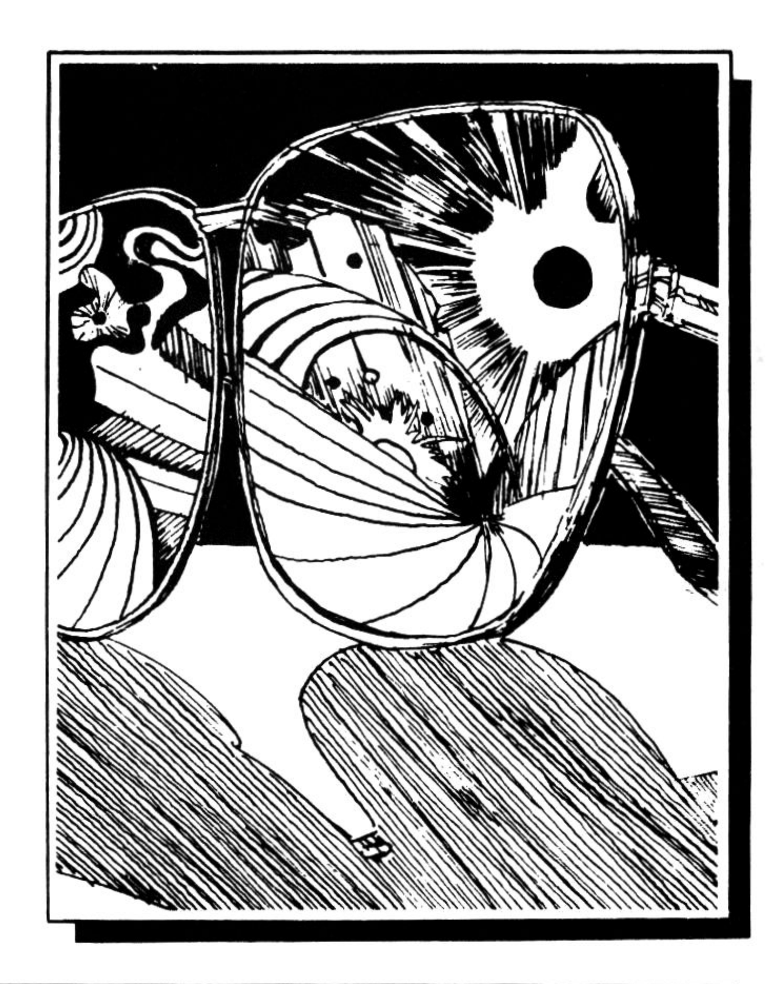
Sur le bureau, il y a un journal écrit en latin et une petite boîte contenant des lettres et une paire de lunettes munies d'étranges lentilles prismatiques.

Des jets réussis sous la « Lecture du latin » pendant l'étude du journal apporteront les indices suivants :

1. Le Dr Cornwallis faisait partie d'une « Confrérie » secrète qui date de l'antiquité.
2. Cette Confrérie attend la naissance de ce qui n'est seulement mentionné que sous la dénomination « L'Enfant ».
3. Cette Confrérie est dirigée par un certain Baron Hauptman, qui habite quelque part en Transylvanie.

4. Le Dr Cornwallis a découvert la naissance de « L'Enfant » en 1880 et en a immédiatement averti Hauptman en Europe.
5. En 1891, le « jeune Maître Edward » vint vivre avec Cornwallis pendant quelques mois avant que Hauptman n'arrive aux États-Unis. A son retour en Europe, il emmena le « jeune Maître Edward » avec lui et laissa un cadeau spécial pour Cornwallis.
6. Un passage datant du 23 octobre 1890 relate un mystérieux accident concernant sa femme et les lunettes.
7. Cornwallis mentionne la naissance de Jeremy, le 3 juillet 1891 (bien qu'il ne le décrive pas) et ses tentatives de le maintenir en vie dans un baquet au sous-sol.

Les deux lettres sont écrites en allemand et si les Investigateurs sont capables de les lire, ils découvriront les renseignements contenus dans l'aide de jeu 2. Ces lettres sont glissées dans leurs enveloppes, les enveloppes portant le tampon de la ville de Klausenburg, en Roumanie.



Le « All Heart's Cemetery »

Sur le chambranle de la porte du caveau de famille des Cornwallis figure la devise suivante, écrite en latin : « Au père, au fils, au père, au fils,... etc ». Quiconque lisant le latin avec au moins 10 % peut la lire.

Si les Investigateurs entrent dans ce mausolée, ils trouveront les murs bordés de vingt cercueils contenant chacun un membre de la famille Cornwallis. Si le cercueil du Dr Ambrose Cornwallis est sorti

AIDE DE JEU n° 2 : Chapitre II
Lettres du Baron Hauptman au Dr Cornwallis

Cher Dr Cornwallis,

Toutes mes félicitations pour votre découverte. Tout ce que vous me dites confirme qu'il s'agit effectivement de l'Enfant. Gloire à Shub-Niggurath ! La prophétie va se réaliser !

Je vous envoie les copies de la généalogie que vous avez demandée. Elle dissipera tout doute que le garçon soit bien Celui-là. Il porte la marque et les astres sont bien placés.

Longue vie à Yog-Sothoth,
Hauptman.

Cher Dr Cornwallis,

Tout marche selon mes prévisions. Je dois arriver aux États-Unis le 27 mai, pour prendre en charge le jeune Maître Edward. J'espère que vous avez préparé correctement le garçon pour le voyage. Nous ne devons pas rater l'occasion cette fois-ci. Les astres ne laissent pas prévoir d'autre naissance avant au moins un siècle et la Confrérie s'impatiente !

J'ai pris contact avec ses parents et ils comprennent nos intérêts et nos intentions. J'espère qu'il n'y aura pas de réticences de leur part. C'est typiquement « l'homme d'affaires » imprévoyant et sa compagnie est déjà bénéficiaire de sa décision. Ils seront tout à fait contents, je pense.

J'apporterai un cadeau avec moi ; un cadeau de la Confrérie pour vos inestimables services. C'est une paire de lunettes que j'ai fabriquées. Je vous expliquerai leur utilisation correcte lorsque j'arriverai.

Longue vie à Yog-Sothoth,
Baron Hauptman.

Les lunettes de Hauptman

Ces étranges lunettes constituent un cadeau du Baron et de la Confrérie au Dr Cornwallis, une récompense pour avoir découvert « L'Enfant ». Ce sont ces lunettes que Mme Cornwallis a essayé par curiosité.

Les lentilles sont des prismes singuliers. Lorsqu'elles sont portées, elles révèlent un monde étrange de formes mouvantes bleu foncé et violettes, présentant des angles impossibles et des perspectives bizarres. La vision, est tellement troublante qu'un Investigateur qui rate un jet sous sa Santé mentale perdra 1d6 point de Santé mentale. De plus, toute personne chaussant les lunettes aura 1 % de plus à sa « Connaissance des Mythes de Cthulhu. »

et ouvert, ils trouveront le corps du Docteur le visage tourné vers le sol. Si le cercueil de Jeremy est ouvert, ils constateront qu'il est rempli de pierres.

CONCLUSION

Si Sarah Cornwallis est hospitalisée au cours de cette aventure, Jeremy sera affamé et commencera à hanter les rues, perpétrant d'autres meurtres. Chaque nouveau meurtre coûtera aux Investigateurs 1 point de Santé mentale à cause de leur implication directe dans l'affaire. Si les Investigateurs découvrent l'existence de Jeremy, ils auront du mal à le détruire car il hésitera à quitter le puits s'il pense que quelqu'un veut lui faire du mal. En dépit de sa faim permanente, Jeremy peut vivre un bon moment sans manger. Il restera au fond du puits jusqu'à ce qu'il soit certain qu'il peut remonter sans danger.

JEREMY CORNWALLIS

Jeremy est issu d'un croisement entre Mme Ambrose Cornwallis et une horreur d'une autre dimension. Mme Cornwallis a découvert cette horreur (et il l'a découverte) lorsqu'elle a essayé les lunettes offertes à son mari par le reconnaissant Baron Hauptman.

Onze mois plus tard, elle donnait naissance à Jeremy Cornwallis dont la vue l'a rendue folle. Le Dr Cornwallis a tenté de l'élever dans un baquet au sous-sol, mais après la mort du Docteur, Jeremy est allé vivre dans le puits humide et comblé avec des pierres, qui se trouve dans la cour, devant la maison.

Jeremy est une masse blanche luisante d'environ un mètre vingt de diamètre. Se déplaçant comme une amibe, Jeremy projette constamment de petits pseudopodes dont l'extrémité est une bouche humaine sans dent, mais avec des lèvres. C'est avec eux que le petit Jeremy enveloppe ses proies pour sucer et se nourrir. Une tête d'enfant pleurant et balbutiant pitoyablement couronne la masse. Jeremy préfère les endroits sombres et humides et ne sort jamais en plein jour.

Jeremy n'est hostile ni aux humains, ni aux autres créatures, mais les moyens qu'il emploie pour rassasier sa faim peuvent provoquer de gros dommages par morsures et succions. Jeremy sera effrayé par toute attaque physique et se retirera immédiatement dans son puits, se laissant couler entre les rochers pour se cacher dans le fond. Jeremy laisse une trace luisante de mucus qui s'évapore rapidement à l'air.

FOR 11 CON 12 TAI 16 INT 6 POU 10
DEX 8 Déplacement 6 PdV 11

Arme	Attaque	Dégâts
Pseudopode suceur (1D6 par round)	30 %	1D4

L'Être dimensionnel

En contemplant le sombre paysage dévoilé par les lunettes, un éclair rose jaillira soudain et illuminera une forme effroyable, semblable à une araignée, qui court précipitamment vers le spectateur au travers de cristaux aux pointes aiguës. Cette chose a à peu près deux mètres de haut et se met à rétrécir. Son visage sombre ressemble à un masque et elle se déplace grâce à de longs bras, glissant d'avant en arrière avec facilité.

L'être attaquera immédiatement le spectateur s'il est incapable de, ou pas assez prudent pour retirer les lunettes. L'Investigateur sera incapable d'attaquer physiquement le monstre à mains nues ou avec des armes. La Magie reste efficace. L'Investigateur peut aussi essayer d'éviter les attaques, mais un seul jet sous l'« Esquive » est permis par round. Si la dextérité de l'Investigateur est plus faible que celle de la créature, le monstre attaquera une fois avant que le spectateur puisse enlever les lunettes. Enlever les lunettes rompra le contact avec cette autre dimension.

FOR 18 CON 16 TAI 19 INT 7 POU 10 DEX 16
Déplacement 10 PdV 18

Arme	Attaque	Dégâts
Griffes (2 par round)	65 %	1D8 + 1D6

Perte de santé mentale :

1D8 si le jet sous la Santé mentale est raté, 1 pt sinon.

Les autres personnes assistant à l'attaque verront les vêtements de la victime subitement déchirés en morceaux, de grandes balafres apparaître sur sa peau et, dans le pire des cas, ses entrailles se répandre sur le sol ; cette vision leur fera perdre 1D6 points de Santé mentale si le jet sous la Santé mentale échoue.

Ce n'est pas le même être qu'a rencontré Mme Cornwallis. Chaque fois que les lunettes seront mises par la suite, le porteur gagnera 1 % à sa « Connaissance des Mythes de Cthulhu » et aura 40 % de chance de rencontrer une créature horrible dont la nature est laissée à l'imagination du Gardien.

ARMURE : la texture molle du corps de Jeremy ne permet aux armes à feu que de faire des dégâts minimaux. Il ne peut être empalé.

PERTE DE SANTÉ MENTALE : la vision de Jeremy est atroce, et si le jet sous la Santé mentale échoue, l'Investigateur perdra 2D6 points. Si le jet est réussi, l'Investigateur ne perd que 1D3 points.

La chose la plus importante que les Investigateurs devraient avoir découverte dans ce chapitre est l'existence d'une étrange Confrérie dont les quartiers généraux sont en Roumanie. Si les Investigateurs ne remarquent pas cet indice, le Gardien devra le leur fournir par d'autres moyens, peut-être Paul Le Mond.

Le Gardien doit encourager les Investigateurs à se rendre en Roumanie et à enquêter sur ce Hauptman, ou au moins sur ses descendants, s'il en a. □



Transylvanie, Roumanie

III. Le château des ténèbres

Une série de lettres étranges, écrites en allemand, conduit les Investigateurs en Roumanie, à la recherche du mystérieux Baron Hauptman.

RENSEIGNEMENTS POUR LES INVESTIGATEURS

Les Investigateurs doivent maintenant être dirigés vers Klausenburg, en Roumanie, à la recherche d'un certain baron Hauptman, présumé être le chef d'une Confrérie ésotérique. Que ce soit par des recherches effectuées aux États-Unis avant leur départ ou par des renseignements glanés à Klausenburg, les Investigateurs découvriront l'existence du château Hauptman, situé en altitude dans les montagnes près de Klausenburg. L'édifice croulant est perché sur la face nord-est de la Montelui Mare, dominant un col situé à quelques 1 800 mètres d'altitude. Protégeant le minuscule village de Drosvona, le château est encore habité par un descendant du baron Hauptman qui construisit le château au XIII[e] siècle.

RENSEIGNEMENTS POUR LE GARDIEN

Tout ce qui est dit précédemment est vrai à l'exception d'une chose : l'homme nommé Hauptman qui habite actuellement au château est le même homme qui l'a construit il y a près de 700 ans. Il a vécu là pendant des siècles, dirigeant les activités secrètes de la Confrérie et conservant de complexes arbres généalogiques indispensables pour garder une trace de la lignée sacrée.

Hauptman et la Confrérie sentent que la prophétie de Nophru-Ka (voir l'aide de jeu n° 4) est proche de sa réalisation et ils s'apprêtent à quitter le château pour préparer les phases finales de leur suprême projet.

HISTOIRE

Ce château existe depuis le milieu du XIII[e] siècle, lorsque le baron Hauptman de l'époque défricha le terrain. Le Baron ordonna que le château soit construit à un endroit précis considérée comme étant le lieu d'anciens rites profanes. La famille Hauptman a habité dans le château et a régi le proche village de Drosvona, ainsi que les contrées environnantes, sans interruption depuis cette époque.

Ce que les gens ignorent, c'est que cette apparente succession de Barons n'est constituée que par un seul et même homme : le Hauptman qui arriva pour la première fois dans la région en 1242. Il prolonge sa longue vie aux moyens de sortilèges qui lui permettent de transférer sa mémoire et son esprit dans un nouveau corps lorsque le sien devient trop âgé. Hauptman est un savant qui, en plus d'avoir taillé d'étranges lentilles pour le Dr. Cornwallis, a beaucoup voyagé de par le monde, et même plus loin, en quête de connaissances occultes. Avec l'aide d'un Vampire Stellaire, il a voyagé de nombreuses fois jusqu'à la Grande Bibliothèque sur Celaeno. Hauptman récompensait le monstre en lui permettant de se nourrir de villageois, donnant ainsi naissance aux histoires de vampires.

Le Baron n'a été renversé qu'une seule fois au cours de l'histoire du château ; c'était par un prêtre fervent qui s'était mis lui-même à étudier la Magie Noire afin de détruire le Baron. Hauptman quitta le château mais revint quelques décennies plus tard affirmant qu'il n'était qu'un innocent descendant du Baron démoniaque.

DÉBUT DE LA PARTIE

En dépit du fait que la seconde guerre mondiale et la révolution russe sont passées récemment près des lieux, le château et ses environs semblent isolés du monde moderne. La langue principale de la région est le roumain mais des groupes importants parlent allemand au nord et au sud. Le plateau central de la région est habité par des Magyars.

Note au Gardien : l'atmosphère et l'ambiance de ce chapitre devraient ressembler à celles d'un vieux film de Béla Lugosi. Le nom actuel de Klausenburg est Cluj.*

RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

Si les Investigateurs prennent le temps de faire des recherches sur la région avant de quitter les États-Unis, ils trouveront l'emplacement du château Hauptman ainsi que les informations qui suivent. Chacun des indices peut se trouver dans le rayon « Histoire » d'une bibliothèque publique, et chaque indice requiert un jet réussi de « Bibliothèque ».

1. En 1242, le premier des barons Hauptman construit le château après avoir chassé les Mongols de la région. Plus tard, il fut découvert que cet Hauptman était un descendant d'un Hauptman expulsé de l'Ordre des Chevaliers Teutoniques pour hérésie.
2. En 1348, Louis le Grand de Hongrie envoie une patrouille pour enquêter sur les irrégularités de la Baronnie. La patrouille est perdue et on pense qu'elle a été victime des bandits.
3. En 1389, le château Hauptman est assiégé par l'armée turque. Au quatrième matin du siège, le commandant de l'armée et son scribe sont retrouvés mutilés et vidés de leur sang. L'armée lève le camp, en abandonnant le siège, et s'en va conquérir Wallachia.
4. En 1628, les villageois, dirigés par un moine local, prennent le château d'assaut. Le Baron est manifestement tué et le bâtiment reste inoccupé jusqu'en 1792, date à laquelle l'Autriche reprend la région aux turcs. Un « descendant » du baron apparaît alors pour revendiquer les terres de sa famille et son titre.

* Béla Lugosi (1882-1956) : acteur américain né en Hongrie, spécialiste des films de terreur. Il est mort fou, victime des stupéfiants, après avoir tourné près d'une centaine de films (NdT).

SCÈNES

Le village de Drosvona

Situé en hauteur sur les pentes du Montelui Mare, à 56 km de Klausenbourg, ce petit village triste se tient dans l'ombre du château Hauptman qui, perché sur la montagne, tombe en ruines. Ce col de montagne est peu utilisé de nos jours et la route qui y mène de Klausenburg est grossière et mal entretenue. Il est infranchissable en voiture et les Investigateurs devront louer un attelage.

En dehors des humbles demeures des paysans du coin, les Investigateurs trouveront dans le village une petite auberge, une étable, une vieille église en pierre et un cimetière très mal entretenu. Les villageois sont très superstitieux et s'ils sont interrogés au sujet du baron, ils s'en iront rapidement en faisant le signe de croix et en jetant un coup d'œil craintif en direction du château.

L'auberge du village

Le nom de l'aubergiste est Drobne et il accueillera les visiteurs avec gentillesse. Il parle roumain à 60 %, allemand à 45 % et anglais à 20 %. Ses pauvres connaissances en anglais peuvent occasionnellement provoquer des problèmes de communication conduisant peut-être à des méprises ou à des fausses pistes. Drobne accepte de parler de tous les sujets sauf du château ou du baron, sur lesquels il se refusera à tout commentaire en faisant le signe de croix.

Drobne révèlera qu'il y a un autre client à l'auberge cet été ; il s'agit d'un jeune étudiant hongrois qui fait une étude sur l'histoire de la région. Son nom est John Kopeche et il passe la plupart de ses journées à parcourir les collines, ne rentrant à l'auberge pour souper que lorsque le soleil commence à se coucher. Drobne conseillera aux Investigateurs de veiller sur leurs affaires car il y a une bande de bohémiens qui campent juste en dehors du village, près des bois.

JOHN KOPECHE

Le véritable nom de cet homme est Sergei Rosalavitch et c'est un agent du gouvernement soviétique en mission. Se faisant passer pour un étudiant hongrois rédigeant un mémoire, il est en réalité à la recherche d'une entrée secrète du château dont l'existence est signalé par un document trouvé à St-Pétersbourg après la révolution. Il porte ce document sur lui ainsi que des papiers indiquant sa mission. Ces papiers sont tous écrits en russe. Il tente de suivre les déplacements d'une certaine unité de l'armée russe blanche qui est passée dans cette région il y a près de dix ans. Cette unité fuyait la Russie en emportant des documents compromettants pour le nouveau gouvernement et Sergei a suivi ses traces jusqu'au château où elle semble avoir disparu.

Rosalavitch est un fervent révolutionnaire et son attitude et ses agissements envers des « capitalistes occidentaux » dépendront largement de ce que diront et feront les Investigateurs. Il ne divulguera pas l'objet de sa mission à moins que ce ne soit le seul moyen de réussir à la remplir.

FOR 14	CON 15	TAI 12	INT 14	POU 13
DEX 12	APP 15	SAN 65	EDU 12	PdV 14

COMPÉTENCES : Lire/Écrire l'anglais 20 %, Parler anglais 45 %, Parler roumain 55 %, Parler hongrois 65 %, Premiers soins 50 %, Histoire 55 %, Droit 40 %, Bibliothèque 70 %, Camouflage 45 %, Discrétion 65 %, Discussion 40 %, Éloquence 55 %, Jet 70 %, Pistolet 38 55 %.

Les hommes de main de Hauptman

A un moment de la conversation, la porte principale de l'auberge s'ouvrira violemment et trois hommes entreront. Ils sont tous basanés et trappus et le plus vieux, manifestement le chef, exhibe une dent en or et des boucles d'oreille. Jetant un regard soupçonneux sur le groupe, les trois hommes s'assiéront à une table dans un coin de la salle et demanderont à boire, en roumain. Un Investigateur qui réussit un jet sous l'« Anthropologie » apprendra que ce sont des Magyars. Drobne deviendra disert lorsque les hommes apparaîtront et refusera toute nouvelle discussion.

Les hommes s'attarderont une vingtaine de minutes devant leur chope avant de quitter l'auberge et de partir en chariot. S'il est interrogé au sujet de ces hommes après leur départ, Dorbne révèlera que le nom du chef est Lazlo et qu'ils sont tous des employés du baron. Ils servent également d'espions pour Hauptman et les villageois les évitent au maximum lorsqu'ils viennent au village. Une fois par semaine, les trois hommes vont jusqu'à Klausenburg pour s'approvisionner. Ils y restent une nuit et reviennent le lendemain. Si un Investigateur va à la fenêtre, il verra le cheval qui traîne le chariot chargé de marchandises gravir lentement le chemin qui monte au château.

Bien entendu, Lazlo fera immédiatement un compte rendu au baron et lui signalera la présence d'étrangers au village.

LAZLO

Lazlo a travaillé pour le baron pendant près de vingt ans et il lui sera loyal jusqu'à la mort. Les penchants du baron pour la torture et la souffrance plaisent à Lazlo, mais il n'est pas au courant des sombres activités de Hauptman. C'est un homme puissant, de petite taille, avec une grosse paire de moustaches noires. Il est rarement vu sans son fusil de chasse. Lazlo est un tueur vicieux et il attend seulement que le baron désigne la prochaine victime.

FOR 15	CON 16	TAI 11	INT 9	POU 8
DEX 12	APP 7	SAN 20	EDU 6	PdV 14

COMPÉTENCES : Parle anglais 15 %, Occultisme 25 %, Suivre une piste 50 %, Se cacher 80 %, Discrétion 70 %, Pick-pocket 50 %, Couteau 60 %, Lancer de couteau 70 %, Pistolet.38 45 %, Fusil de chasse à deux coups calibre 12 60 %.

LES AIDES DE LAZLO

Ces deux jeunes hommes travaillent sous les ordres de Lazlo, l'aidant à l'entretien du château et à l'espionnage du village. Ils ne risqueront pas leur vie pour le baron ou pour Lazlo. Ils ne portent pas d'arme.

Jerzy

FOR 12	CON 13	TAI 11	INT 8	POU 6
DEX 13	APP 9	SAN 30	EDU 5	PdV 12

COMPÉTENCES : Parle anglais 10 %, Occultisme 15 %, Suivre une piste 25 %, Se cacher 40 %, Discrétion 35 %, Pick-pocket 25 %, Couteau 30 %, Lancer de couteau 35 %.

Yurek

FOR 14	CON 11	TAI 9	INT 10	POU 10
DEX 10	APP 8	SAN 50	EDU 6	PdV 10

COMPÉTENCES : Parler anglais 5 %, Occultisme 10 %, Suivre une piste 25 %, Se cacher 40 %, Discrétion 35 %, Pick-pocket 25 %, Couteau 30 %, Lancer de couteau 35 %.

L'église du village

C'est une église romane orthodoxe vieille de plus de 400 ans. Ses pierres sont d'un brun patiné et derrière l'édifice, presque perdus dans les mauvaises herbes, on peut voir les restes de tombes en ruine. La porte principale est verrouillée.

Si les Investigateurs frappent à la lourde porte de bois, ils seront accueillis par un vieil homme ratatiné vêtu d'une robe sacerdotale. Après avoir été déçu en constatant que ce ne sont pas des fidèles, il les priera d'entrer comme invités et engagera la discussion. Ce prêtre est cultivé et se réjouira de pouvoir parler avec des personnes venant du monde extérieur. Il a veillé à ses ouailles pendant près de quarante ans et racontera aux Investigateurs de nombreuses histoires populaires et légendes locales. S'il est interrogé au sujet du château ou des vampires, il changera d'humeur et se mettra à parler avec une voix plus douce. Il dira au groupe qu'effectivement, la région a été sujette aux attaques périodiques d'un vampire au cours des ans ; les victimes ont toujours été retrouvées mutilées et vidées de leur sang. La pire des attaques a eu lieu il y a 32 ans lorsqu'un grand nombre de gens du pays a été tué en l'espace d'une semaine.

S'il est interrogé au sujet du baron, il dira que la plupart des villageois croient que Hauptman est un vampire mais que lui, en tant



que prêtre, ne le croit pas. Il dira que, bien que le baron soit rarement entrevu par les villageois, restant parfois invisible pendant des années, il l'a lui-même vu se promener en plein jour. Il décrira le baron comme un homme trappu, aux cheveux châtains et très musclé.

Si les Investigateurs demandent au vieux prêtre si le château reçoit des visiteurs, il leur apprendra que le baron reçoit rarement des invités, le dernier en date étant un jeune anglais que le baron a engagé comme secrétaire l'été dernier. Il y resta quelques semaines avant de partir subitement au milieu de la nuit (si les Investigateurs interrogent un peu partout, ils découvriront que personne au village ne l'a vraiment vu partir). Si on lui demande à quoi ressemblait l'homme, le prêtre leur dira qu'il mesurait 1,80 m, qu'il était blond et

qu'il marchait en boitant un peu.

Le prêtre apprendra aussi aux Investigateurs qu'il y a eu une autre visite, celle d'un jeune garçon qui vint vivre avec le baron vers 1890. Le garçon a toujours été nommé « jeune maître Edward ». Il resta avec le baron pendant plusieurs années. Hauptman expliqua que le garçon était un lointain cousin dont les parents avaient été tués dans un tragique accident de bateau (ce qui, bien sûr, n'est pas encore arrivé ; c'est juste un autre exemple du sens de l'humour pervers du baron). Lorsque le garçon fut âgé de 17 ans, lui et le baron partirent pour un voyage dont le baron revint seul au bout d'un an.

S'il est questionné au sujet des bohémiens qui campent à proximité, le prêtre les présentera comme une vieille diseuse de bonne aventure inoffensive accompagnée de son fils dément. Le prêtre ne croit pas aux allégations de Dorbne qui prétend que ce sont des voleurs.

Indices

Sous l'église se trouvent des catacombes humides dans lesquelles sont conservées les archives de la paroisse, archives remontant jusqu'à plusieurs siècles en arrière. Le prêtre permettra au groupe de prendre connaissance des vieux livres et des parchemins s'il est convaincu de l'érudition des Investigateurs, mais il insistera pour que les documents ne quittent pas leur entrepôt souterrain. Il craint que le brusque changement de température et d'humidité n'abime les vieux documents.

RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

Il faudra des jours à un Investigateur ayant une compétence à « Lire le roumain » pour venir à bout de tout le matériel contenu dans les catacombes. Il y a six indices contenus dans les archives et l'Investigateur peut tenter sa compétence à « Lire le roumain » deux fois par jour dans l'espoir de les trouver (*Note pour le Gardien : il ne devrait pas être très difficile de faire craindre à un Investigateur qu'une horrible chose hante les catacombes, même s'il n'y a rien*).

1. En 1545, l'église locale a demandé qu'une enquête en règle soit faite sur les activités du baron, accusé de séquestration et de torture.
2. En 1546, le baron Hauptman, septième du nom, est excommunié par l'Église d'Orient.
3; 1546-1522 : un compte rendu sur une poussée de vampirisme qui a eu lieu pendant cette période. Aucune conclusion n'en est tirée.
4; 1628 : ce compte rendu affirme que le baron a enlevé une paysanne du village et la retient prisonnière au château. Plusieurs jours après, son corps mutilé fut jeté du haut des murs du château.
5. Il s'agit du manuscrit de Jan Sarechick, prêtre du village de Drosvona. Lorsque l'Investigateur sortira le parchemin des étagères, il le trouvera scellé par un cachet de cire portant un étrange symbole. Un jet réussi sous la « Connaissance du Mythe de Cthulhu » ou la connaissance du sortilège approprié permettra à l'Investigateur de reconnaître le signe des Anciens. Pour les détails du manuscrit, voir l'aide de jeu n° 3.

AIDE DE JEU n° 3 : Chapitre III

Le testament de Jan Savechik

Moi, Jan Savechick, humble prêtre du village de Drosvona, en l'an de grâce 1632, j'écris ce testament en raison des événements concernant les agissements des gens de Drosvona contre le baron Hauptman. Ce témoignage diffère de celui donné aux Légats de l'Église qui furent envoyés pour enquêter sur les agissements des villageois, et il constitue la véritable version des faits. Je le rédige secrètement, et lorsqu'il sera terminé, je le scellerai avec un cachet de cire portant un symbole païen afin de le protéger contre ceux qui voudraient l'utiliser pour leur propre dessein ou pour prévenir un autre qui voudraient s'élever contre ces forces.

En l'an de grâce 1627, un livre appartenant au baron Hauptman vint à entrer en ma possession. C'était un grand tome écrit en grec. Son titre ne doit pas être répété ici. Il faisait référence à des choses blasphématoires sous la forme de divagations incohérentes d'un poète païen qui aurait écrit l'original, et proposait au lecteur des protections contre les diables et les démons.

Lorsqu'en 1628, une jeune fille du village fut enlevée par le baron et tuée par la suite, son corps ayant été jeté du haut des murs du château, son père, fou de rage, frappa la porte du château avec ses poings et hurla sa haine pour le baron. Ce fut alors que le baron apparut sur les remparts au dessus de la porte du château, visible depuis le village et qu'il tua le pauvre paysan, rien qu'avec son regard diabolique. Son corps resta devant le château pendant deux jours avant que quelqu'un n'osa s'approcher pour l'emmener.

Ce fut alors que je lus le livre maudit, me rendant compte néanmoins que je mettais mon âme en péril. Ce qui était dit dans ces pages m'a blessé jusqu'au plus profond de ma foi et je sens encore des mains froides et sombres qui étreignent mon cœur.

Le livre parlait d'êtres monstrueux qui vivent dans un autre lieu que le nôtre et d'après les notes écrites dans la marge de la main du baron, je sus qu'il adorait ces êtres comme des dieux et en particulier l'un d'eux qui vivait sous le château dans un puits nauséabond. Le livre enseignait aussi comment faire un signe que ces dieux ne pouvaient supporter et qu'ils fuyaient. Armant les villageois de crucifix de l'église, je les conduisis contre le baron diabolique.

Nous abattâmes les portes et envahîmes le château, à la recherche du baron. Un petit groupe d'hommes trouvèrent l'entrée des catacombes et pénétrèrent courageusement dans les sombres tunnels. Je les suivais à distance et j'entendais leurs cris devant moi. Je pressais le pas, portant le symbole païen et le livre maudit et, tournant un coin, je vis un diable, un démon qui ne pouvait exister. Je hurlais en le voyant dévorer les villageois, les mains crispées sur les crucifix. A l'aide de torches et de mousquets, nous l'obligeâmes à se retirer dans son puits puant, et je fixai alors le symbole païen sur une grosse pierre qui nous servit à boucher l'orifice. Nous ne trouvâmes pas le baron bien que tous ses exécrables serviteurs fussent mis à mort, puis nous abattîmes l'une des grandes tours et laissâmes le château à l'abandon.

Je n'ai jamais parlé des choses que je vis sous le château et on admit que les hommes perdus étaient tombés par inadvertance dans le puits puant situé dans les profondeurs du château. Aucun homme n'osa s'approcher de ce gouffre. Je crains d'avoir risqué la damnation éternelle pour mes actes, mais je dois les coucher par écrit pour purifier au moins mes pensées si je ne peux purifier mon âme.

Jan Savechik.

6. 1886 : un compte rendu sur la disparition mystérieuse du comte Spanglais de Hongrie, alors qu'il était en visite prolongée chez le baron. Un groupe composé d'amis et de parents du comte voyagèrent jusqu'à Dorsvona en le recherchant, mais ils ne parvinrent pas à obtenir une entrevue avec le baron. Le comte est décrit comme étant trapu et musclé, avec des cheveux châtains.

Le camp des bohémiens

Le camp des bohémiens est situé à environ 400 mètres du village, dans une clairière proche de la lisière d'une grande forêt. Lorsque les Investigateurs s'approcheront, ils verront une seule roulotte peinte en rouge vif, et ornée d'un chapelet de cloches et de carillons. Un vieux cheval fourbu est attaché à proximité, et devant l'animal se tiennent deux personnes ; l'une d'elles est une petite vieille toute ridée habillée d'une longue robe colorée et l'autre est un homme d'âge mûr, mesurant 1,65 m et mal proportionné. Il s'agit d'une diseuse de bonne aventure, Sarena et de son fils Vech, muet et presque idiot.

Sarena a près de 85 ans. Elle a vu et entendu de nombreuses choses au cours de ses pérégrinations dans la région, y compris les histoires que l'on raconte au sujet du mystérieux baron Hauptman. Elle dira que beaucoup de gens pensent qu'il est un vampire, un mort-vivant, mais Sarena leur dira qu'elle a vu personnellement trois barons différents aller et venir, bien qu'elle ne puisse se souvenir de dates spécifiques. Habituellement, les villageois ne sont même pas au courant que le vieux baron est mort, qu'un nouveau baron se présente pour réclamer le titre. Sarena ne se rappelle pas d'avoir vu un jour une baronne au château, les barons semblant toujours préférer le célibat, transmettant le titre à un cousin ou à un neveu. D'un autre côté, Sarena est profondément convaincue qu'il n'existe pas de vampires ou de loup-garous ; elle a vu tant de choses étranges dans sa vie.

Sarena a quelques dons naturels de divination et si on lui demande une séance, elle invitera les Investigateurs dans sa roulotte, tandis qu'elle enverra Vech muni de sa hache couper du bois dans la forêt pour le feu. Une fois à l'intérieur, Sarena sortira d'un coffret en bois, un jeu de tarots très usagé et commencera à étaler les cartes sur la table, face cachée, suivant un motif compliqué. Sarena tentera de lire les tarots, avec, au loin, le bruit de la hache de Vech. Mais ce sera un échec. Les cartes sombres et sinistres — la Mort, les Épées, le Diable et la Tour —, ne cessent de sortir. Sarena essayera de battre à nouveau les cartes, mais l'effroyable Mort avec sa faux s'obstinera à apparaître dans les trois premières cartes. Finalement, l'air consterné, elle lèvera la tête et dira d'une voix tremblante qu'elle ne peut oser faire d'autres lectures aujourd'hui.

SARENA

Cette vieille bohémienne porte bien ses 85 ans. Son mari est mort il y a bien longtemps et elle a vécu depuis ce temps-là avec la seule compagnie de son fils débile, Vech. Sarena possède quelques pouvoirs psychiques naturels qui lui permettent de voir vaguement dans le futur à l'aide des tarots, mais elle ne comprend pas vraiment son pouvoir et n'est pas toujours capable d'interpréter clairement ce qu'elle voit.

Si Vech est tué, Sarena considérera qu'elle a tout perdu et pourra consentir à aider les Investigateurs. L'utilisation concrète de ses pouvoirs de prescience est laissée à la discrétion du Gardien, mais, de toutes façons, elle ne pourra fournir que des indices ou des allusions obscurs.

FOR 8	CON 12	TAI 6	INT 14	POU 16
DEX 11	APP 8	SAN 80	EDU 10	PdV 9

COMPÉTENCE : Parler roumain 70 %, Parler allemand 20 %, Parler anglais 15 %, Premiers secours 60 %, Histoire (locale) 45 %, Occultisme 55 %, Écoute 65 %, Psychologie 40 %, Trouver ce qui est caché 35 %, Discrétion 75 %, Déplacement silencieux 60 %, Pick-pocket 65 %, Marchander 50 %, Baratin 60 %.

VECH

C'est le fils d'âge mûr de Sarena. Il est sourd, presque muet et pas très intelligent, mais s'occupe toujours de sa mère.

FOR 7	CON 8	TAI 8	INT 4	POU 5
DEX 7	APP 5	SAN 25	EDU 3	PdV 8

COMPÉTENCE : Hache 85 %.

Vers la fin de la lecture des tarots, le cognement de la hache s'arrêtera brusquement, suivi d'un grognement assourdi et de quelque chose ressemblant à un cri perçant étouffé. En entendant cela, Sarena bondira de la table en appelant Vech et, se frayant un chemin parmi les Investigateurs, sortira de la roulotte et foncera dans les bois en direction du cri.

Lorsque les Investigateurs atteindront la clairière (en supposant qu'ils suivent), ils verront Vech suspendu au dessus du sol, luttant manifestement contre un ennemi invisible. Alors que les Investigateurs hésiteront, tentant de décider de ce qu'il faut faire, ils verront Vech se plier inexorablement vers l'arrière jusqu'à ce que sa colonne vertébrale se casse net avec un bruit écœurant de broiement. Tout ceux qui assistent à cette scène devront réussir un jet sous leur Santé Mentale ou perdre 1D3 points.

Si les Investigateurs continuent de regarder, ils verront la silhouette d'un Vampire Stellaire qui apparaîtra lentement au fur et à mesure que le monstre se remplira du sang de Vech et lorsqu'il aura fini, ou si les Investigateurs attaquent, il partira comme un éclair dans le ciel et disparaîtra.

Sarena sera incapable d'identifier la créature et aura le cœur complètement brisé par la perte de son fils.

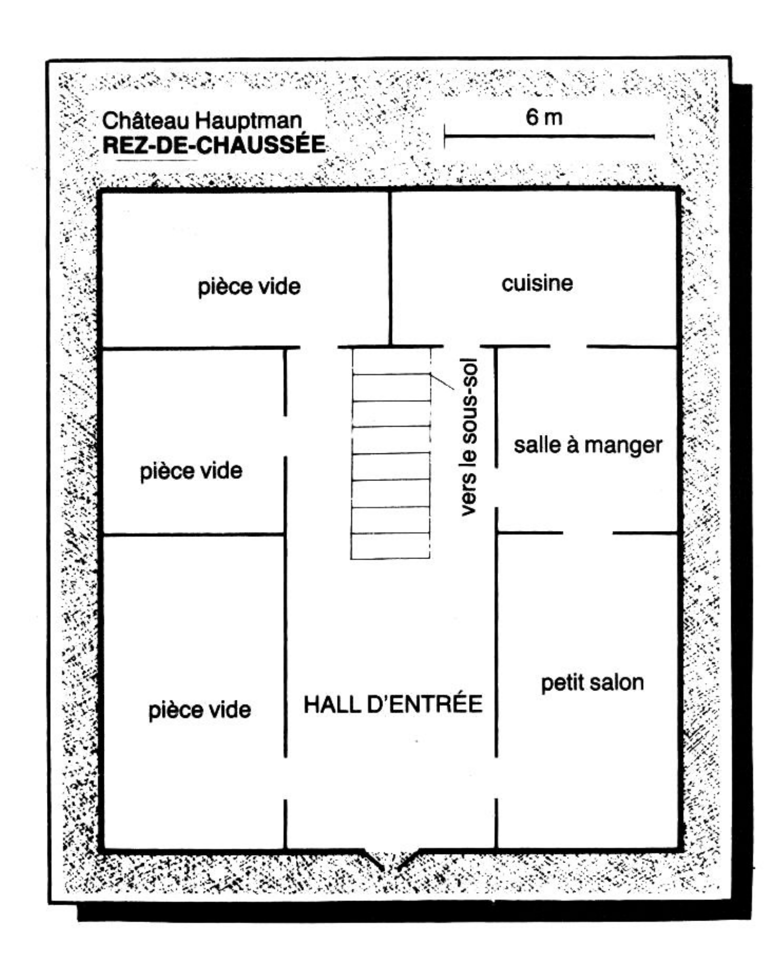
Le château Hauptman

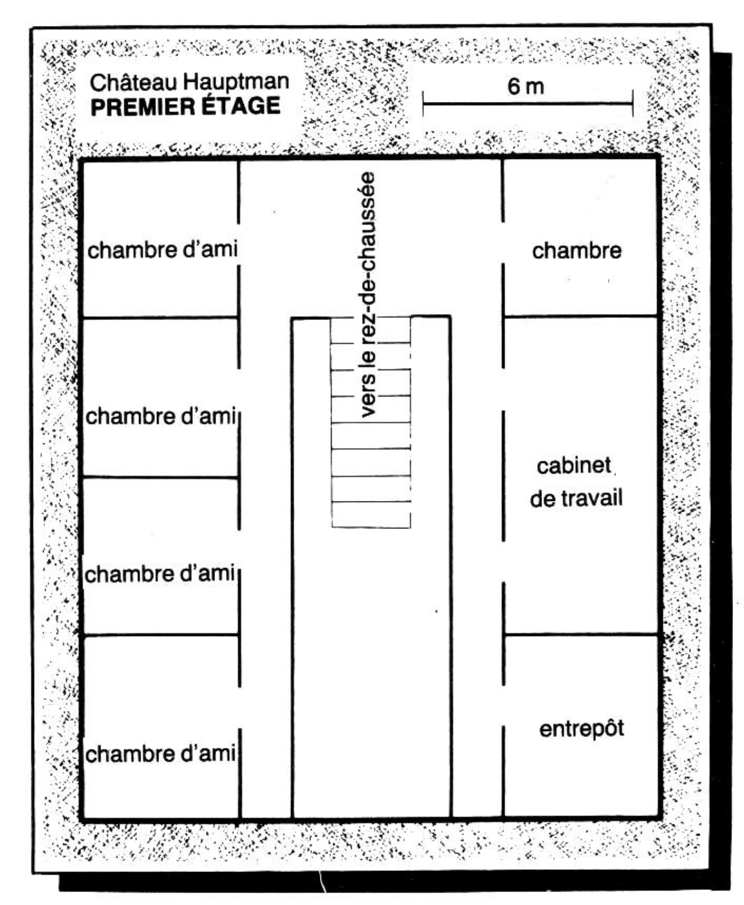
Il s'agit d'un vieil édifice en pierre pourrie, les murs d'enceinte sont à moitié en ruine, ainsi que l'une des grandes tours. La tour restante domine le village et, la nuit, des lumières peuvent être aperçues depuis les petites fenêtres. Des gargouilles lorgnent d'un air méchant depuis les remparts et les coins du château et d'énormes blocs de pierre, à moitié enfouis sous les mauvaises herbes, gisent à l'endroit où ils sont tombés il y a des siècles. L'énorme marteau en fer de la porte principale a la forme d'un crâne inhumain surmonté d'une paire de cornes de démon. Une fois à l'intérieur, les Investigateurs verront que la cour intérieure est entièrement pavée de pierres. Devant eux se dresse la demeure du baron avec à droite, la vieille écurie et à gauche, la tour, fermée par une lourde porte en fer.

La demeure de Hauptman : le rez-de chaussée

Le hall d'entrée : cette pièce, comme le reste du château, est en pierre de taille. Un chandelier en fer, muni de bougies, est accroché au plafond par une chaîne et constitue le seul éclairage de cette pièce. Des lampes à huile placées dans des supports en fer forgé illuminent un côté du bâtiment tandis que l'autre côté reste dans l'obscurité.

Le petit salon : il sert de salle d'attente pour les rares invités de Hauptman. Si le baron est informé qu'il doit bientôt recevoir des visiteurs, il y aura du feu à la cheminée, ce qui ajoute un peu de confort à la pièce. La cheminée est encadrée par des étagères couvertes de livres d'histoire écrits en grec, en latin et dans des langues de l'Europe de l'est. Bien que leur contenu soit ordinaire, la plupart des volumes sont assez vieux et ont probablement de la valeur pour un collectionneur. Les chaises placées dans la pièce ont des dossiers droits et les visiteurs trouvent généralement plus confortable de rester debout.





La salle-à-manger : cette pièce contient une grande table de bois entourée de chaises ayant la même forme que celles du petit salon. Des tapisseries mitées représentant des scènes de chasse sont suspendues aux murs.

La cuisine : on y trouve les ustensiles de cuisine et les denrées alimentaires courants.

Les pièces vides : ce sont trois pièces froides et inutilisées. Elles contiennent un mobilier pourri recouvert de draps tout aussi pourris. Un jet réussi pour « Trouver objet caché » en examinant la cheminée de l'une des pièces révèlera une fissure inhabituelle dans la maçonnerie qui constitue le fond de la cheminée. En renversant le candélabre fixé au mur à gauche de la cheminée, le fond de la cheminée basculera à l'intérieur avec le doux crissement du frottement entre les pierres. En regardant à l'intérieur, les Investigateurs découvriront un escalier qui mène à l'appartement du dessus et un autre escalier qui mène sous le château.

La demeure de Hauptman : le premier étage

Les chambres d'amis : il y a quatre chambres d'amis qui contiennent toutes un lit à baldaquin, un coffre, une cheminée et une fenêtre, fermée par des volets, dominant la cour du château. Une seule d'entre elles diffère des autres par la présence d'une cheminée secrète semblable à celle de l'une des pièces vides du rez-de-chaussée. Cette partie du château est froide et sombre comme le rez-de-chaussée.

L'entrepôt : cette pièce est remplie de caisses, de coffres, de meubles et d'autres objets que le baron n'a pas eu le temps de déballer lorsqu'il revint au château en 1792.

Le cabinet de travail de Hauptman : il y a une immense fenêtre à croisillons qui donne sur la cour et domine le mur bordant le grand ravin situé de ce côté du château. Cette fenêtre est large de 4,50 m et va du sol jusqu'au plafond, soit une hauteur de 3,60 m. Il y a un grand bureau en chêne à un bout de la pièce, avec une bibliothèque derrière lui. Cette bibliothèque contient près de 100 volumes du journal personnel du baron qui couvre près de 700 ans. Les tomes les plus anciens se désagrégeront s'ils sont retirés des étagères, mais les tomes les plus récents contiennent une grande partie de l'histoire personnelle du baron et de nombreuses références occultes à la Confrérie. Le dernier volume est le plus intéressant : il parle d'un « jeune maître Edward » et de sa destinée particulière. Ces journaux sont écrits en latin et demanderont deux semaines à un Investigateur pour les éplucher. Ils lui coûteront 1D6 points de Santé Mentale et augmenteront sa « Connaissance du Mythe de Cthulhu » de 5 %. L'histoire personnelle du baron est laissée à la discrétion du Gardien qui se basera sur les informations données précédemment.

Sur le bureau se trouve un grand livre relié cuir, clos par un fermoir. Le titre est en latin et sa signification est « La Confrérie de la Bête ». Si le livre est ouvert, ils trouveront quelques pages de texte, une carte incomplète et ce qui occupe la majeure partie du livre : un ensemble complexe d'arbres généalogiques qui remonte jusqu'à l'Égypte antique. Les inscriptions les plus récentes sont datées du XIXe siècle et contiennent une centaine de noms de famille. Il y a également une feuille de parchemin pliée et glissée entre deux pages.

Si un Investigateur est capable de lire le latin, la lecture de ce livre ne lui prendra qu'une heure ou deux. Cela lui coûtera 2D3 points de Santé Mentale et augmentera sa connaissance du « Mythe de Cthulhu » de 2 %. En le lisant, l'Investigateur acquerra des renseignements de fond concernant la Confrérie (renseignements, issus de l'appendice B, dont le choix est laissé à la discrétion du Gardien). Il découvrira aussi que la carte localise précisément la tombe secrète d'un prêtre égyptien mort depuis longtemps et nommé Nophru-Ka. Tout Investigateur qui réussit un jet sous la « Connaissance » ou qui a une compétence en « Archéologie »



supérieure à 10 % se souviendra qu'en ce moment même, une équipe d'archéologues bien connue du public, formée par l'Université Miskatonic et conduite par le Dr Ronald Galloway recherche la même tombe dans les déserts à l'ouest du Caire.

La feuille de parchemin est également en latin, mais nécessitera un jet séparé pour pouvoir la lire. C'est une transcription du sortilège « Appeler/Renvoyer la Bête » et peut être assimilée en réussissant un jet sous INT × 5 %. (*Note pour le Gardien : aucun renseignement au sujet du sort n'est contenu dans le parchemin. L'Investigateur ne doit pas savoir où et comment il doit être utilisé*).

A l'intérieur du tiroir du bureau, les Investigateurs trouveront un anneau de fer avec quatre clés et une boîte en marqueterie d'origine orientale et mesurant 25 cm × 40 cm × 5 cm. Les trois grosses clés attachées à l'anneau peuvent ouvrir les portes du château tandis que la plus petite ouvrira le livre trouvé sur le bureau. La boîte en bois est une sorte de casse-tête qui est constitué de petites planches de bois coulissantes qui doivent être manipulées dans un ordre précis pour avoir accès au contenu de la boîte. Il faut réussir un jet sous INT × 2 % pour l'ouvrir. Chaque Investigateur a droit à un seul essai. Si l'un d'entre eux s'impatiente et tente d'ouvrir la boîte par la force, le fragile contenu sera perdu. A l'intérieur il y a une feuille de parchemin effritée. L'écriture est de l'arabe médiéval. Il s'agit d'une page du al-Azif contenant la prophétie de Nophru-Ka (voir l'aide de jeu n° 4).

Si les Investigateurs pensent à fouiller dans les cheminées de cette pièce, ils trouveront des cendres contenant des fragments calcinés d'enveloppes et de lettres, indiquant qu'une personne a détruit de manière systématique ce qui pourrait être des preuves (ce qui est vrai puisque Hauptman s'apprête à partir).

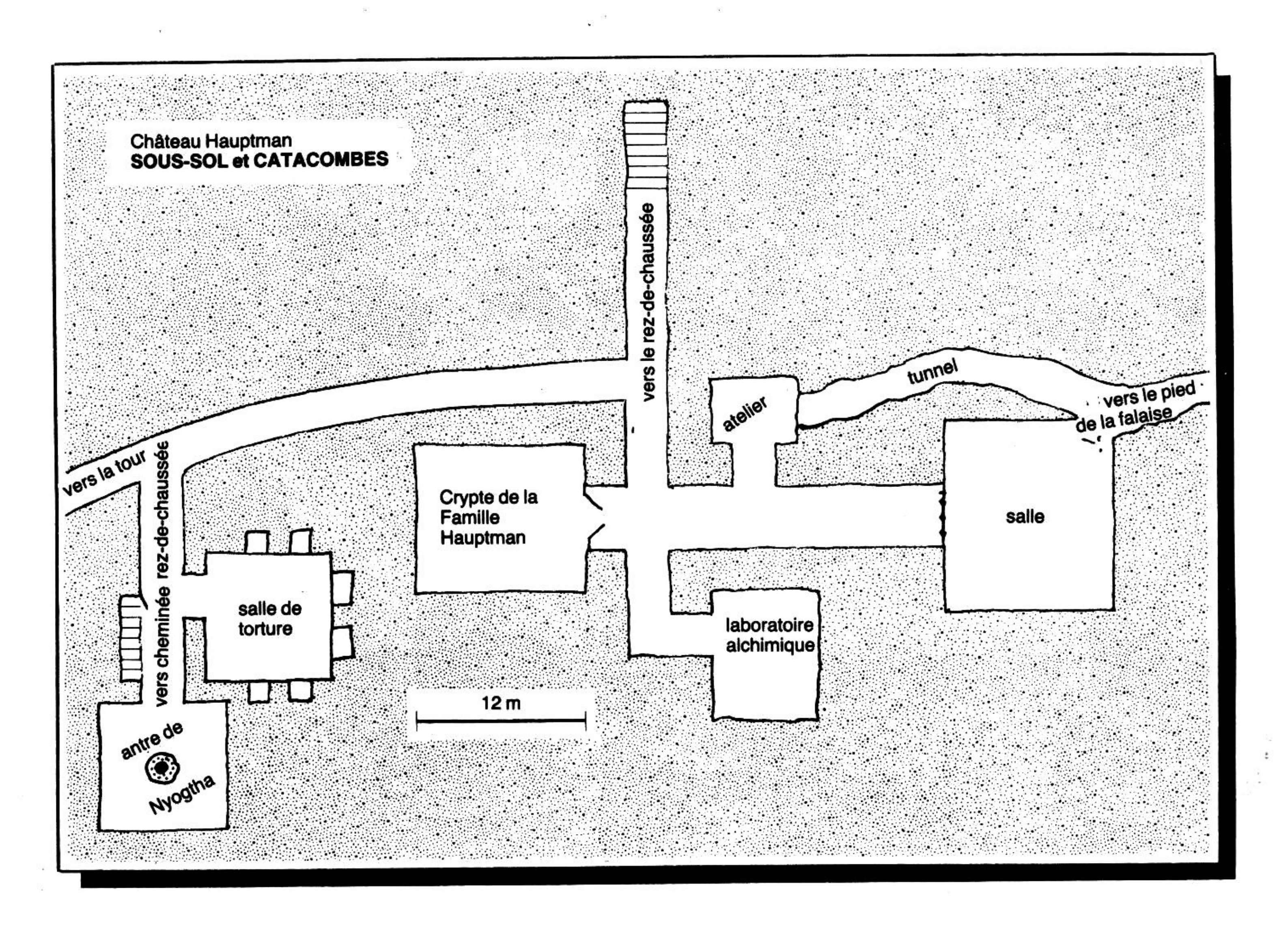
AIDE DE JEU n° 4 : chapitre III

La prophétie du Kitab al-Azif

«... et l'on rêva à nouveau du prêtre Nophru-Ka et des mots qu'il prononça à sa mort, comment le fils se lèverait pour réclamer le titre, régirait le monde au nom de son père, vengerait le meurtre du père, convoquerait la Bête qui est vénérée, et comment les sables boiraient le sang de la descendance du pharaon, et ainsi parla Nophru-Ka. »

d'après le Kitab al-Azif.

La chambre de Hauptman : le meuble prédominant de cette pièce est un immense lit à baldaquins. La décoration est faite de tapisseries et de rapières fixées en croix sur les murs. Un gros livre est posé sur la petite table près du lit qui contient une forme troublante, suggérant vaguement un corps humain sous les couvertures. Si quelqu'un ose retirer les couvertures, il découvrira le corps mutilé d'une femme morte depuis plusieurs semaines. Une personne ayant vu la scène devra réussir un jet sous sa Santé Mentale ou perdra 1D6 points. Les membres sont brisés et écrasés. Le grand livre à proximité contient de vieilles estampes détaillant toutes sortes de tortures imaginables, tandis que les instruments utilisés par Hauptman sont sous le lit.



Sous-sol et catacombes

La crypte de la famille Hauptman : quinze cercueils sont posés sur des dalles, chacun portant les armoiries des Hauptman et deux dates. Les plus vieux cercueils, trouvés près du fond de la pièce, sont couverts de moisissures et sont en si piteux état que les dates sont illisibles, mais les cercueils datant du XIVe siècle peuvent être identifiés. Les Investigateurs pourront remarquer une lacune intéressante dans la progression qui commence au début du XVIIIe siècle et s'étend jusqu'à la fin du XVIIIe. Il n'y a pas d'autre membre de la famille présent, tous les cercueils portent le nom « Baron Hauptman ». Si le cercueil le plus récent, daté 1886-1927, est ouvert, on trouvera le corps d'un homme trapu, aux cheveux châtains et très musclé. Il est bien conservé et n'est mort que depuis quelques jours.

L'atelier : c'est là que Hauptman conçoit et meule des miroirs et des lentilles de précision. Un jet réussi sous la « Connaissance » en examinant la fabrique révélera que les travaux menés ici diffèrent radicalement de l'optique conventionnelle. Si les lourds établis sont écartés du mur, un petit tunnel conduisant au pied de la falaise du côté sud-ouest du château, apparaîtra.

La chambre de torture : médiévale, complète avec ses chevalets de torture, ses fers, ses braseros ardents, etc., les murs contiennent un alignement de petites cellules ouvertes, la clé se trouvant suspendue à un crochet près de l'entrée. Les cellules sont toutes vides mais on peut voir les excréments de locataires ayant séjourné il y a longemps.

L'antre de Nyogtha : cette pièce a été construite, bien avant le château, par des peuples des temps anciens, et c'est la raison pour laquelle Hauptman avait choisi cet endroit. La différence dans le travail de la pierre devrait être évidente pour tout Investigateur réussissant un jet sous l'« Idée » ou la « Géologie ». Un trou noir de trois mètres de diamètre est entouré d'une margelle en tuile sur laquelle figurent des phrases en latin. Des vapeurs nauséabondes s'échappent lentement du gouffre.

Tout Investigateur réussissant un jet sous la « Lecture du Latin » pourra lire le sort « Appeler/Renvoyer Nyogtha » inscrit sur la margelle en tuile. Il faudra une demi-heure et un jet réussi sous l'INT × 5 % pour apprendre ce sort.

Le laboratoire alchimique : de nombreux flacons, une balance, des pots non étiquettés se trouvent sur les tables et s'alignent sur les étagères. Trois tubes à essais sur un râtelier contiennent une substance gluante jaune. Un jet réussi sous la « Pharmacie » ou la «.Chimie » permettra à un Investigateur de l'identifier comme un somnifère. Un morceau de papier sur une table proche contient une traduction en allemand du sortilège « Brasser l'hydromel de l'espace ». Il faudra un temps d'étude et un jet réussi sous l'INT × 4 % pour apprendre ce sortilège.

La chambre : cette pièce est coupée du couloir par une maçonnerie différente de celle du reste de l'édifice et est manifestement l'œuvre d'un amateur pressé. Ce mur peut être abattu à la masse mais il existe une autre entrée à cette chambre. Au cours du dernier printemps, de l'eau s'est infiltrée dans le tunnel de secours et a provoqué un effondrement du mur du fond, permettant un accès facile dans la pièce.

A l'intérieur, les Investigateurs découvriront une section de soldats morts depuis longtemps. Les squelettes d'environ deux douzaines d'hommes, vêtus de fragments pourris d'uniformes, seront découverts assis contre les murs, nageant dans les mares d'eau stagnante laissées par l'inondation printanière. Les Investigateurs devront réussir un jet sour leur Santé Mentale ou perdre 1D8 points.

S'ils examinent les corps squelettiques, un jet sous l'« Idée » révélera aux Investigateurs que les corps ont près de dix ans, et que leurs armes rouillées sont inutilisables. Une petite caisse, à moitié submergée, contient une douzaine de grenades à main dont une ou deux sont récupérables. Un jet réussi sous la « Connaissance » divisée par deux permettra d'identifier les hommes comme des soldats de l'armée russe blanche.

Un corps vêtu des restes d'un uniforme d'officier, porte un sac en cuir contenant plusieurs documents et un petit livre noir. Les papiers ont été détruits par l'eau, mais des parties du livre sont encore lisibles. Il s'agit d'un manuscrit en russe. C'est le journal de Raspoutine, le moine dément, et il coûtera 1D3 points de Santé Mentale à l'Investigateur qui le lira, mais augmentera sa « Connaissance du Mythe de Cthulhu » de 2 %. Dans une partie du livre, Raspoutine semble faire mention de la grande explosion qui eut lieu en Sibérie en 1907. Les pages suivantes contiennent le sortilège « Appeler/Renvoyer Azathoth » qui peut être appris en 2D6 semaines avec un jet réussi sous l'INT × 1 %.

La section est arrivée à cet endroit en 1919, fuyant la Russie et la révolution et emportant avec elle des documents importants concernant l'assassinat du Tsar, ainsi qu'un petit livre supposé être le journal de Raspoutine. L'unité a essayé de fuir la Russie en franchissant le haut col du Montélui Mare. Là, ils demandèrent l'hébergement et la nourriture au baron, qui était plus que content de les satisfaire. Après avoir logé les hommes dans la chambre du sous-sol « où ils seraient en sécurité », Hauptman leur servit un repas contenant une drogue qui rendit inconscients les malheureux soldats. Lorsqu'ils se réveillèrent, ils découvrirent que le baron avait muré la porte pour les emprisonner. Au moyen d'une petite ouverture qu'il avait laissée dans le mur, le baron pouvait observer les hommes (leurs armes étant inefficaces contre les murs épais), passer progressivement par la famine, le cannibalisme, la folie et la mort. Le baron boucha par la suite cette ouverture lorsqu'une odeur désagréable commença à émaner de la pièce.

Le tunnel : renforcé par des pierres et construit en même temps que le château, il fut conçu comme sortie de secours et convint très bien au baron en 1628. Il débouche au pied de la falaise à trente mètres, en dessous du château. Un Investigateur explorant le bas de la falaise et réussissant à la fois un jet sous la « Chance » et un jet pour « Trouver objet caché », découvrira par hasard cette ouverture bien dissimulée. La fin du tunnel qui donne sur le sous-sol du château est bloquée par un lourd établi. L'établi a une FORCE de résistance de 15 du côté du tunnel et il n'y a de la place que pour un seul Investigateur pour pousser l'objet.

L'écurie

Ce bâtiment est probablement aussi vieux que le château et a été partiellement aménagé pour pouvoir y vivre. La partie de devant, la plus proche de la porte principale, contient les deux chevaux appartenant au baron, tandis que l'autre partie a été séparée par une cloison sur laquelle s'appuie une cheminée allumée.

Cette pièce est le lieu d'habitation de Lazlo et de ses deux aides. Elle est toujours occupée par l'un des trois hommes sauf si c'est le moment de leur descente à Klausenburg ou si les Investigateurs tentent de créer une diversion. Si les Investigateurs fouillent la pièce, ils ne trouveront rien de valeur : quelques vêtements supplémentaires, des cartouches de rechange pour le fusil de chasse de Lazlo et des bouteilles de vin et de liqueur vides.

La tour

Cette tour a près de trente mètres de haut, et est accessible par une solide porte en fer située à sa base à l'intérieur des murs du château. La porte en fer est toujours fermée à clé et a une FORCE de résistance de 40. A l'intérieur, les Investigateurs découvriront que la tour est creuse. Un escalier en pierre, sans rampe, monte en spirale dans l'obscurité. Dans le sol il y a une trappe qui n'est pas fermée à clef et qui s'ouvre sur un escalier. Cet escalier mène aux catacombes sous le château tandis que l'escalier qui monte aboutit à une trappe fermée à clef qui a une FORCE de 40. De l'autre côté de la trappe se trouve l'observatoire de Hauptman.

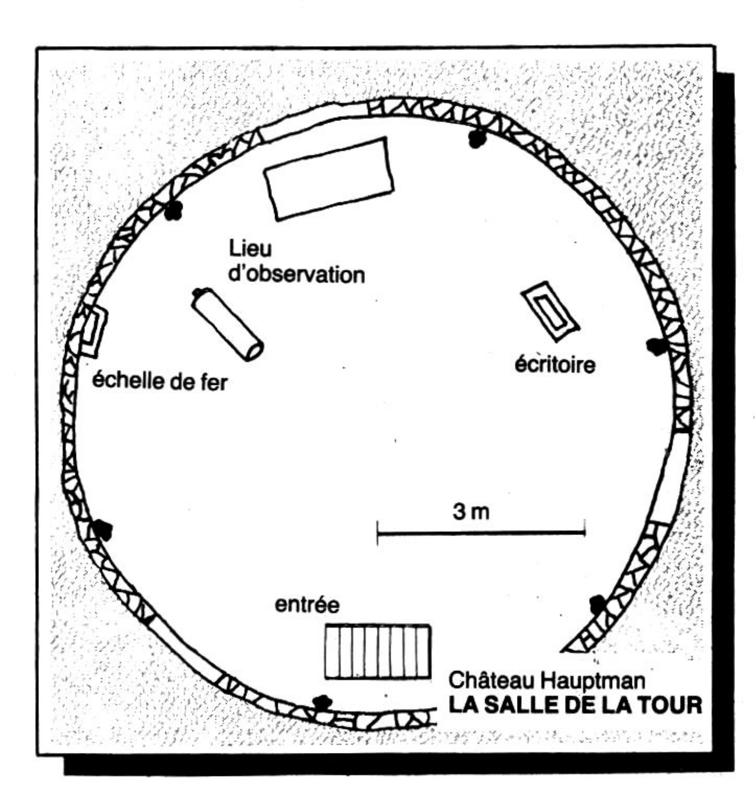
L'entrée : il s'agit de la trappe d'entrée de la tour. De là, les Investigateurs peuvent voir les différents objets de la pièce. La pièce est équipée de trois fenêtres aux volets fermés et de plusieurs appliques sur les murs destinées à recevoir des bougies.

L'observatoire : cette partie de la pièce est principalement occupée par un grand télescope à miroir. Une chaîne descendant du plafond permet à Hauptman de baisser une partie du toit de la tour pour avoir un grand champ d'observation des cieux. Sur une table à proximité se trouvent des livres d'astronomie et d'astrologie ainsi que quelque notes manuscrites et des cartes.

Un jet réussi sous la « Connaissance » en examinant le télescope révèlera à un Investigateur que l'association des miroirs et des prismes contenus à l'intérieur est totalement inconnu de la science. Un jet réussi sous l'« Astronomie » en examinant les cartes révèlera que quelqu'un a observé les mouvements d'une étoile appelée Xoth pendant des siècles. Un jet réussi sur la « Connaissance du Mythe de Cthulhu » apprendra aux Investigateurs que l'on suppose que Xoth a été une ancienne demeure du Grand Cthulhu.

L'échelle de fer : des barreaux de fer fixés sur le mur de la tour donnent accès à une trappe qui s'ouvre sur les combles de la tour.

L'écritoire : un grand livre ouvert repose sur un vieil écritoire en bois. Il s'agit de l'édition originale de la version, en latin, du de Vermüs Mysteriïs de Ludwig Prinn. Il est ouvert à la page contenant le sortilège « Invoquer un Vampire Stellaire », et dans la marge figurent d'étranges symboles et runes (ce volume particulier a été enchanté avec 9 points de Magie pour soutenir la convocation). Un jet réussi pour « Trouver objet caché » en examinant l'écritoire dévoilera un petit loquet qui libèrera un panneau dissimulé sur le devant de l'écritoire. A l'intérieur de l'écritoire se trouvent deux bouteilles en cristal remplies d'un épais liquide doré, une petite pierre et un parchemin roulé.



AIDE DE JEU n ° 5 : chapitre III

Traduction du Baron Hauptman du Texte R'lyeh

... et la Grande Salle est gardée par ses serviteurs et l'homme doit porter avec lui le Signe des Anciens. Un homme sage ne regardera pas ces serviteurs car ils pourraient s'emparer de sa mémoire. Un homme n'emportera pas non plus de connaissance avec lui lorsqu'il partira ou le Dormeur se réveillera pour prendre cette connaissance à l'homme, et l'homme lui-même.

Les écrits de la Bête se trouvent dans la seconde galerie de droite, ces galeries ne sont pas gardées par les serviteurs mais le voyageur prudent fera bien d'éviter les autres voyageurs qu'il pourrait rencontrer.

Traduit de l'original du Texte R'lyeh par le Baron Hauptman, 1238 après J.-C.

Les bouteilles contiennent de l'Hydromel d'Espace que Hauptman tient préparé à l'avance. Elles sont scellées avec de la cire portant un symbole magique qui maintient le pouvoir de l'Hydromel d'Espace indéfiniment. Si les cachets de cire sont brisés, l'enchantement disparaîtra et l'Hydromel se détériorea à une vitesse normale. La petite pierre trouvée près des bouteilles porte le Signe des Anciens. Il faudra trois jets réussis différents sous la « Connaissance du Mythe de Cthulhu » pour reconnaître l'Hydromel d'Espace, le cachet sur les bouteilles et le Signe des Anciens, à moins que les Investigateurs ne soient déjà familiers de ces choses.

Le parchemin est écrit en chinois et demandera un jet sous la lecture de cette langue pour le lire. Cependant, les deux dernières lignes sont écrites en latin, et leur signification est « traduit de l'original du Texte R'lyeh par le Baron Hauptman : 1238 après J.-C. ». Si les Investigateurs traduisent le reste du parchemin, ils découvriront les renseignements contenus dans l'aide de jeu n° 5.

LE BARON HAUPTMAN

Hauptman est plusieurs fois centenaire. Il a réussi à se maintenir en vie en transférant son esprit et sa mémoire dans d'autres corps. Lorsque le corps de Hauptman devient trop vieux, il cherche une jeune victime qui convient et, le moment venu, il utilise un sortilège puissant pour permuter les deux corps. Il assassine alors sa victime (qui est dans l'ancien corps) et l'enterre comme si elle était le baron décédé. Par la suite, il apparaît dans son nouveau corps muni de tous les papiers nécessaires pour être le nouvel héritier du titre. Grâce à sa situation isolée, le baron a réussi à réaliser ces échanges de nombreuses fois sans éveiller de soupçons chez les paysans.

Hauptman occupe actuellement le corps d'un jeune secrétaire anglais, Lionel Newman, qui a été engagé par le baron l'été dernier. Newman a été choisi parce que c'était un orphelin sans famille et qu'il devait donc vraisemblablement être peu recherché. Hauptman apparaîtra comme un homme d'environ vingt-cinq ans, grand, blond et légèrement boiteux.

Quand et où Hauptman est né est un mystère, mais des parties de son journal indiquent qu'il a accompagné les croisés en Terre Sainte. De là, il voyagea vers l'est jusqu'aux Indes où il étudia la magie avec un vieux sage.

Ce fut plus tard, à Damas, que Hauptman rencontra Lang-Fu, un étrange oriental ressemblant à un batracien, et ensemble, les deux hommes formèrent la Confrérie de la Bête.

Après avoir délivré les descendants de Nophru-Ra de G'harne, Hauptman revint en Europe et, avec l'aide de deux marchands allemands, participa à la création de l'Ordre des Chevaliers Teutoniques en 1190. Hauptman avait prévu d'utiliser cette organisation comme paravent pour les activités de la Confrérie, mais ne fut pas assez discret. Il fut expulsé de l'Ordre en 1212 par Hermann von Salza pour hérésies non spécifiées.

Hauptman disparut de la circulation pendant quelques années et ressurgit à nouveau en 1240 (dans un nouveau corps), à la tête d'une petite armée. Tandis que les Chevaliers Teutoniques étaient mis en déroute par les Mongols à Liegnitz, Hauptman réussit à battre un groupe de ces fiers cavaliers dans le sud. Hauptman construisit un château perché sur une montagne appelée Montelui Mare, revendiqua la région et continua à la défendre contre les raids des Mongols. Ce ne fut que plus tard qu'on apprit que ce Hauptman prétendait descendre du Hauptman expulsé par les Chevaliers. La « Famille » Hauptman a presque toujours habité le château depuis cette époque.

En 1542, Hauptman contribua à sortir furtivement l'édition originale du de Vermüs Mysterüs de Ludwig Prinn. Prinn fut emprisonné par l'Inquisition Romaine en 1542 et fut exécuté par la suite.

En 1586, le Dr. Edward Kelly et le Dr. John Dee rendirent une brève visite à Hauptman. Le Dr. Dee traduisit le redoutable Necronomicon d'après la transcription en grec de Hauptman. Dee émit certaines réserves et omit de traduire certaines parties qu'il jugeait trop blasphématoires. En 1627, un article de journal indiqua que ce livre avait été volé.

Hauptman, bien qu'extrêmement doué et intelligent, se plaît à contempler la souffrance humaine. Cet amour de la cruauté lui a presque coûté la vie en 1628 lorsque les paysans envahirent le château. Hauptman connaît ses faiblesses et a pris beaucoup plus de précautions ces dernières années.

FOR 15	CON 15	TAI 14	INT 18	POU 32
DEX 13	APP 16	SAN 0	EDU 35	PdV 15

COMPÉTENCES : Lire/Écrire ou Parler presque toutes les langues 90 % +, Anthropologie 75 %, Archéologie 85 %, Astronomie 95 %, Botanique 65 %, Chimie 80 %, Connaissance du Mythe de Cthulhu 99 %, Droit 75 %, Bibliothèque 100 %, Linguistique 95 %, Occultisme 95 %, Pharmacie 90 %, Traitement de maladie 75 %, Traitement des poisons 65 %, Zoologie 70 %, Écoute 75 %, Psychologie 85 %, Trouver ce qui est caché 80 %, Conduite automobile 55 %, Se cacher 85 %, Déplacement silencieux 35 % (dû au boitement), Discussion 80 %, Éloquence 50 %, Grimper 30 %, Saut 30 %, Équitation 90 %, Pistolet 38 automatique 85 %, Fusils 60 %, Rapière 100 %, Parade 100 %, Couteau 65 %.
SORTILÈGES : tous ceux du livre de règle de « L'Appel de Cthulhu » ; Destruction de l'Esprit, Appeler/Renvoyer la Bête ; Transfert d'Esprit.

CONCLUSION

Il faudra se rappeler que Hauptman prépare son départ du château pour attendre la venue du Jour de la Bête. Bien qu'il veuille toujours punir ceux qui cherchent à le faire échouer, il ne risquera pas sa vie dans un combat avec les Investigateurs. S'il y a le moindre indice qu'il

Transfert d'esprit

A l'origine, Hauptman apprit ce sortilège au cours d'un séjour dans le sud de l'Inde. Au moyen de ce sortilège, le jeteur du sort peut imposer son esprit à une victime choisie, obligeant l'esprit de la victime à occuper le corps du jeteur de sort.

Ce sortilège demande 10 points de Magie pour être lancé. Le jeteur du sort doit engager une lutte en opposant ses points de Magie à ceux de sa victime. Si le jeteur du sort gagne le combat, il occupe le corps de la victime tandis que la victime occupe l'enveloppe vide du jeteur du sort. Si la victime résiste à l'esprit du jeteur du sort, il conservera son corps tandis que l'esprit du malheureux jeteur du sort, incapable de réintégrer son corps, se dissipera dans l'espace. Si le sortilège réussit, le jeteur du sort perdra 1D10 points de Santé Mentale et la victime 1D20 points.

Ce sortilège est très risqué et un jeteur de sort avisé cherchera une victime ayant très peu de points de Magie.

Destruction de l'esprit

Ce sortilège oppose les points de Magie du jeteur du sort à ceux de sa victime. Si la victime résiste à l'attaque, elle n'est pas affectée par le sortilège. Si le jeteur du sort réussit à vaincre les points de Magie de la victime, cette dernière perdra 1D4 points de Santé Mentale et deviendra folle car elle aura souffert d'un terrible choc. Ce sortilège coûte 1D3 points de Santé Mentale et 10 points de Magie au jeteur du sort. La victime est folle pendant (20-INT) heures et s'en remet ensuite.



puisse arriver malheur à cause d'eux, il fuira l'endroit avec l'aide de son Vampire Stellaire. S'il en a le temps, il lâchera Nyogtha sur les Investigateurs et sur le village. Si cela arrivait, les Investigateurs rescapés perdraient des points de Santé Mentale à cause de la douleur provoqué par la mort des innocents villageois. La perte de 1D20 points ne serait pas exagérée si on considère que les morts ont été provoquées par les activités des Investigateurs.

Hauptman sera informé de la présence des Investigateurs quand Lazlo arrivera au château, et il gardera en permanence un œil sur le groupe en envoyant ses hommes espionner ouvertement leurs activités. Les Investigateurs seront prévenus qu'ils sont surveillés.

Si le baron se lasse d'attendre que les Investigateurs bougent, il enverra Lazlo au village pour inviter les Investigateurs à dîner. S'ils acceptent l'invitation, ils seront priés d'attendre dans le petit salon à leur arrivée. Le baron n'apparaîtra qu'après le coucher du soleil, s'excusant et prétextant qu'il préfère travailler la nuit et dormir pendant la journée (ceci afin de troubler les joueurs en pensant qu'il puisse être un vampire).

Au souper, le baron leur offrira un somptueux repas contenant un puissant somnifère. Cette drogue a une puissance de 12 et prend effet environ vingt minutes après. Suivant les règles sur les poisons du livre de règles de « L'Appel de Cthulhu », ceux qui ne résisteront pas à la drogue tomberont dans un profond sommeil qui durera 4 ou 5 heures. Les Investigateurs qui résisteront seront quand même affectés et toutes leurs compétences seront diminuées de moitié pour les quelques heures qui suivent.

Hauptman et ses hommes de main tenteront de maîtriser les Investigateurs qui seront restés éveillés et les enfermeront tous dans les cachots du sous-sol. Là, Hauptman torturera les Investigateurs, un par un, avec méthode et en pleine vue de leurs compagnons et jettera leurs corps dans le gouffre de la pièce d'à côté. La vision de la mort lente de leurs amis exigera de réussir un jet sur la Santé Mentale ou de perdre 1D8 points.

Sergei, l'espion soviétique, est un élément libre d'entrer ou de ne pas entrer dans le scénario selon le Gardien. Il peut s'allier avec les Investigateurs dans l'espoir qu'ils l'aideront sans le savoir, ou il peut essayer de les lancer sur une fausse piste avec de faux renseignements. Il peut rentrer au village après avoir découvert l'entrée secrète du château, complètement ahuri et murmurant des paroles au sujet de puits et « d'étranges choses qui rampent et glissent ». Cependant, sa fonction la plus importante est d'errer ça et là et de délivrer un groupe d'Investigateurs emprisonnés sans espoir dans les cachots. Dans tous les cas, Sergei n'apparaîtra pas tant qu'un ou deux Investigateurs n'auront pas subi leur terrible destin.

Le fil conducteur le plus important de ce scénario est la carte révélant le lieu de la tombe secrète de Nophru-Ka. Cet indice est essentiel pour commencer le chapitre suivant. □

IV.
Les sables du temps

Les Investigateurs se rendent en Égypte pour rechercher la tombe perdue de Nophru-Ka

RENSEIGNEMENTS POUR LES INVESTIGATEURS

Les Investigateurs auront des renseignements menant à la tombe perdue de Nophru-Ka, que ce soit par les découvertes faites dans le chapitre précédent ou (si c'est nécessaire) par des enregistrements que leur aura envoyés Irène Le Mond. Ils devront être informés qu'une équipe d'archéologues de l'Université Miskatonic est en train de rechercher l'emplacement de la tombe depuis maintenant dix-huit mois. Cette équipe est conduite par un égyptologue bien connu, le Dr Ronald Galloway, mais elle n'a pas réussi, malgré tout le temps passé à localiser la tombe, ce qui a conduit l'Université à envisager de cesser de financer le projet.

Les Investigateurs devront être encouragés à indiquer d'eux-même l'emplacement de la tombe au Dr Galloway. S'ils choisissaient de contacter l'Université Miskatonic auparavant, ils parleront à M. Stafford Evans, un membre du conseil d'Administration. Evans lutte pour rappeler l'expédition et tentera de décourager les Investigateurs de contacter le Dr Galloway. Evans essaye seulement d'économiser l'argent de l'Université mais les Investigateurs peuvent trouver ses motivations suspectes. Ils devront décider de porter eux-mêmes les renseignements en Égypte.

RENSEIGNEMENTS POUR LE GARDIEN

L'équipe du Dr Galloway se trouve à environ 160 km à l'ouest du Caire et comprend quarante terrassiers, leur contremaître arabe et deux étudiants de l'Université. Ils sont à la recherche, depuis un an et demi, d'un endroit appelé la Vallée des Vents, en suivant des renseignements imprécis, afin de localiser la tombe de Nophru-Ka, un prêtre oublié de la chaotique XIV[e] dynastie.

Ce que Galloway ignore, c'est que le contremaître arabe auquel il se fie, Abd Katif, est un agent de Hauptman et qu'il se sert de la confiance qu'on lui accorde pour éloigner les archéologistes de leur but. Si, par hasard, la tombe devait être localisée, Katif a reçu l'ordre de voler ou de détruire certains objets de la tombe.

DÉBUT DE LA PARTIE

Le Dr Galloway se trouve dans un endroit difficile d'accès, aussi les Investigateurs doivent-ils être encouragés à envoyer un télégramme avant, afin de prévenir l'archéologiste de leurs intentions. Le camp reçoit du courrier et des fournitures qui leur sont parachutés deux fois par semaine. Les décollages et les atterrissages, sont particulièrement dangereux dans cette région à cause de la consistance du sable, et le pilote ne se risquera à atterrir que si le camp signale une urgence. Toute personne quittant le camp doit voyager à dos de chameau. Une caravane chargée d'amener de l'eau va chaque jour jusqu'à une oasis située à 13 km du camp.

S'il est contacté, Galloway prendra des dispositions pour que deux de ses ouvriers aillent chercher les Investigateurs au Caire et les conduisent jusqu'au camp.

SCÈNES

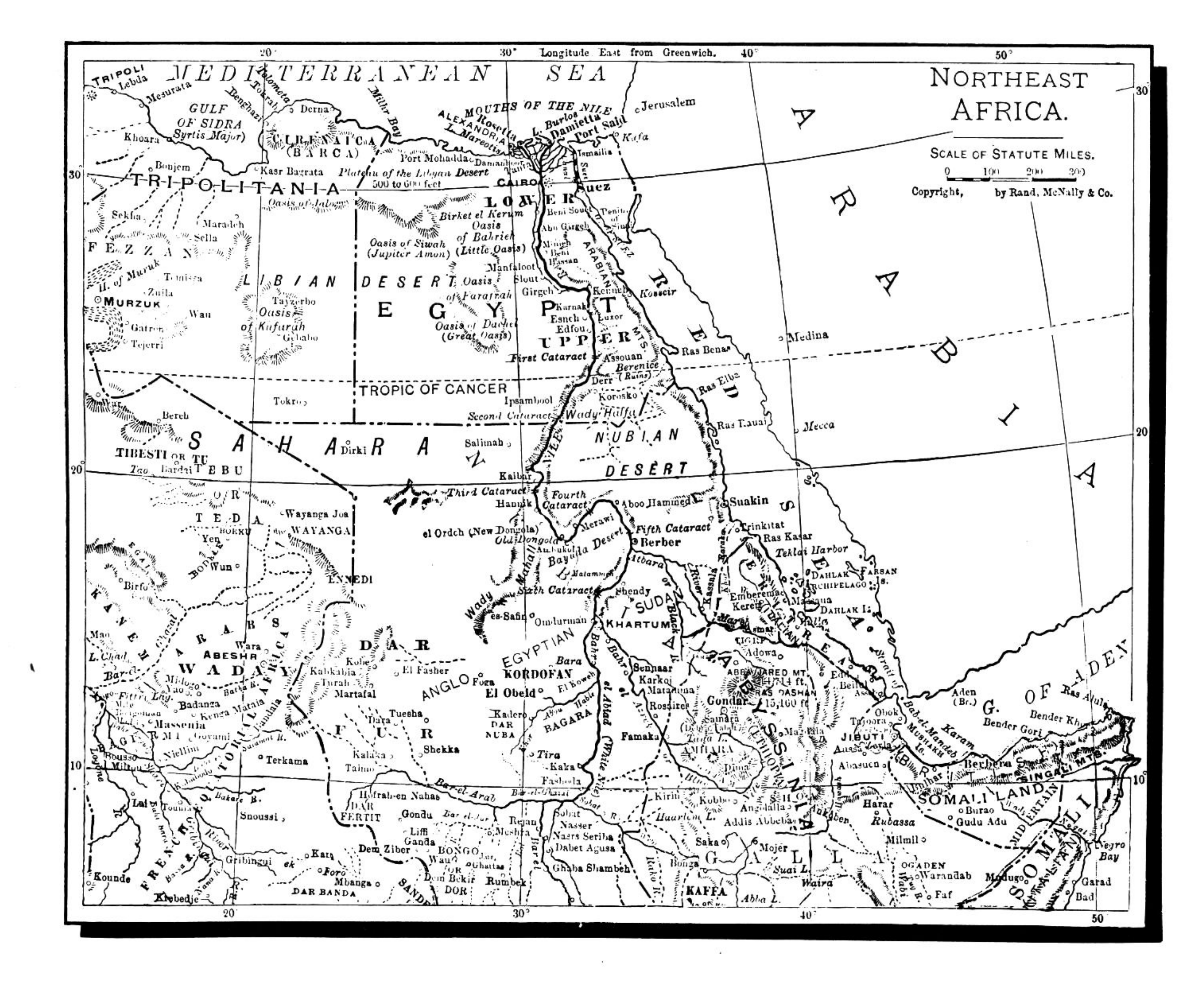
Le Caire

Là, les Investigateurs seront abordés par deux jeunes arabes qui se présenteront comme des employés du Dr Galloway. Les Investigateurs pourront passer quelques jours au Caire pendant lesquels les guides les aideront à se procurer des vêtements et un équipement pour le voyage et leur enseigneront la manière de monter un chameau. Les Investigateurs tireront bénéfice de cet entraînement et gagneront la compétence de « monter un chameau » à 20 % s'ils réussissent un jet sur l'« Idée », à 10 % s'ils échouent. Les Investigateurs pourront, s'ils le désirent, prendre sur ce temps pour explorer un peu les alentours du Caire.

Le voyage dans le désert

Les Investigateurs partiront tôt le matin pour un voyage de quatre jours dans le désert. Après avoir franchi le Nil par un pont, ils traverseront la banlieue de Gizeh, passant dans l'ombre des pyramides et près de l'énigmatique Sphinx. La région contient de nombreux sites archéologiques exploités par différents gouvernements et universités. Sur l'un des plus grands sites, les Investigateurs remarqueront des ouvriers érigeant une grande tour de métal. S'ils sont questionnés, les guides n'en sauront rien mais dès leur retour au Caire, plus tard, les Investigateurs pourront glaner des renseignements et découvriront que le site est exploité par la Fondation Chandler, un nom qui leur rappellera une organisation de bienfaisance semblable à la Fondation Ford. Les Investigateurs devront aller sur le site même pour découvrir que l'étroite tour est destinée à l'amarrage de dirigeables.

Une fois entrés dans le désert, les Investigateurs devront se résigner à supporter un voyage ennuyeux et brûlant, ponctué seulement de temps en temps par des mésaventures causés par des chameaux hargneux. Chaque jour, les Investigateurs éprouveront des difficultés avec leur monture. Si un Investigateur rate son jet sous sa compétence à « monter un chameau », il sera jeté à terre et devra rattraper son chameau. Un jet raté sous la « Chance » au cours d'une chute signifiera que l'Investigateur a pris 1D3 points de dégâts.



Les bandits du désert

Vers la fin du troisième jour de voyage, les Investigateurs apercevront dans les dunes un groupe de cavaliers venant dans leur direction. Les guides identifieront immédiatement (peut-être un peu trop immédiatement) le groupe comme étant des bandits du désert, des disciples de Kemal, un chef qui rôde dans la région et attaque les caravanes. Ils descendront immédiatement de leur monture et prieront les Investigateurs de se rendre, en affirmant que s'ils le font, Kemal se contentera de les détrousser. S'ils manifestent une quelconque résistance, les guides affirmeront qu'ils seront tous tués.

Un Investigateur réussissant un jet sous l'« Idée » se rappellera d'avoir entendu parler de l'infâme Kemal alors qu'ils étaient au Caire. Bien qu'il soit fourbe, Kemal a la réputation de ne voler que des voyageurs arabes, craignant apparemment que le fait de toucher à des Européens ne lui apporte trop d'ennuis de la part du gouvernement. L'attaque de leur groupe irait à l'encontre de tout ce que les Investigateurs pourraient avoir entendu au sujet de Kemal. En réalité, les guides sont aux ordres de Kemal qui a été corrompu par Katif. On leur a dit qu'ils auraient la vie sauve s'ils obéissaient aux ordres.

Kemal est accompagné de ses dix meilleurs hommes qui sont tous des tireurs d'élite aussi bien à pied qu'à dos de chameau. Si un Investigateur devait être assez fou pour tenter de fuir ou de sortir son arme, le Gardien est libre de lui faire voler son chapeau ou de tuer son chameau. Une autre manière de procéder serait de les laisser découvrir la situation délicate dans laquelle ils sont. Les Investigateurs apprendront que tirer à dos de chameau réduit leurs chances de toucher, à leurs chances de « Monter un chameau » (ou à leurs chances normales si elles sont inférieures).

Kemal capturera les Investigateurs et les dépouillera de tout objet de valeur. Il gardera les armes et les objets précieux qu'il pourra trouver et remettre à Katif les livres et papiers qu'il aura trouvés sur les Investigateurs. Il devrait alors attacher les Investigateurs, leur bander les yeux et tuer les deux guides avant de mettre le groupe en marche. Kemal exécutera les ordres à la lettre sauf en ce qui concerne les jeunes guides arabes qui seront libérés et retourneront au camp du Dr Galloway.

Une fois attachés, les Investigateurs devront marcher dans le sable brûlant pendant une heure ou deux, avant de grimper sur quelques rochers effrités et de ramper, en file indienne, dans une petite ouverture. Après cette ouverture, l'air deviendra sensiblement plus frais et les échos des voix des bandits révéleront aux Investigateurs qu'ils sont à l'intérieur de quelque chose.

Après une courte marche, les bandits arrêteront le groupe et retireront leurs bandeaux. Ils verront qu'ils se trouvent dans une sombre caverne avec, à leurs pieds, un gouffre circulaire béant. Un

par un, les Investigateurs seront tirés en avant, et, tandis qu'un bandit coupera la corde leur liant les mains, deux autres bandits pousseront les Investigateurs hurlant de terreur, la tête la première dans le puits. Chaque Investigateur projeté dans les ténèbres devra réussir un jet sur la Santé Mentale ou perdre 1D4 points.

KEMAL

Ce bandit du désert mène un groupe d'une vingtaine d'hommes qui pille les caravanes passant dans la région. Kemal ne touche pas aux étrangers, craignant la colère du gouvernement égyptien. Il a la réputation d'être un fourbe qui tue rarement ses victimes, préférant les relâcher dans l'espoir qu'ils passent à nouveau sur son chemin.

Kemal craint Katif, et il n'est pas très content d'avoir été obligé de s'associer avec lui mais, en attendant, il coopère. Katif, qui est très vantard, a eu l'occasion de parler à Kemal de son association avec le baron et les autres. Si quelqu'un peut approcher Kemal et réussit un jet sur l'« Éloquence » (en arabe), il pourra convaincre le bandit de se retourner contre Katif.

FOR 16	CON 15	TAI 12	INT 15	POU 15
DEX 16	APP 17	SAN 75	EDU 11	PdV 14

COMPÉTENCE : Parler anglais 25 %, Occultisme 25 %, Écoute 80 %, Psychologie 65 %, Trouver objet caché 75 %, Suivre une piste 75 %, Se cacher 80 %, Discrétion 80 %, Pick-pocket 45 %, Éloquence 80 %, Grimper 80 %, Esquive 75 %, Saut 80 %, Monter un chameau 95 %, Revolver.45 50 %, Fusil 80 %, Couteau 80 %.

LES BANDITS DU DÉSERT

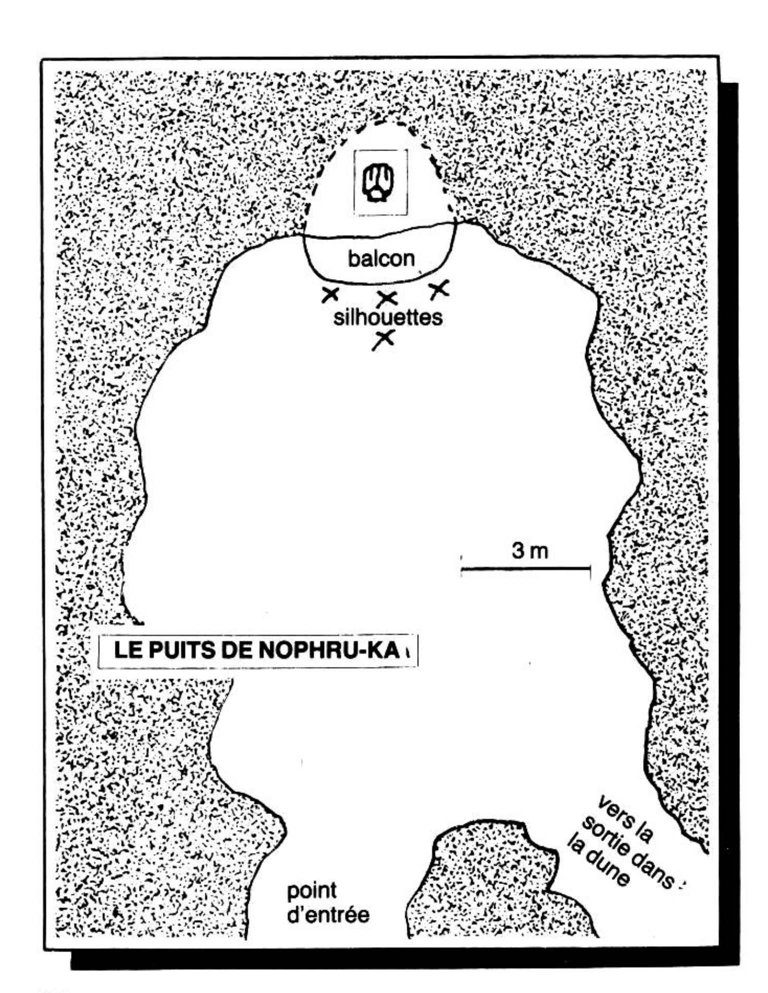
Cette bande de voleurs est dévouée fanatiquement à Kemal et ils accepteront de donner leur vie pour lui. Supposer qu'ils ont tous les mêmes caractéristiques.

FOR 11	CON 10	TAI 11	INT 15	POU 10
DEX 9	APP 8	SAN 75	EDU 7	PdV 10

COMPÉTENCE : Fusil 85 %, Couteau 65 %, Monter un chameau 90 %.

Le puits de Nophru-Ka

Les Investigateurs tomberont d'une hauteur d'environ 9 mètres sur un tas de sable moelleux. Toute personne ratant son jet sous le « Saut » subira 1D6 points de dégâts.



Le groupe pourra alors voir, à la faible lueur qui s'infiltre du plafond du gouffre, une caverne vaguement circulaire, d'environ 12 mètres de diamètre et ayant la forme d'un entonnoir renversé. Un escalier de pierre faisait autrefois le tour des murs, permettant de monter et de descendre, mais il s'est effondré depuis longtemps, laissant de gros blocs de pierres jonchant le sol de la caverne. Les murs, autrefois verticaux, s'inclinent vers l'intérieur et la caverne se rétrécit vers le haut rendant impossible toute escalade sans équipement. Les Investigateurs se rendront compte assez rapidement que la seule issue consiste en un passage sombre qui va en pente dès sa sortie de la caverne. Le passage continue sur à peu près trois kilomètres dans l'obscurité totale jusqu'à ce qu'il débouche finalement sur le Puits de Nophru-Ka, faiblement éclairé, un antique lieu d'adoration, du prêtre diabolique et de ses adeptes déments. Lorsque les Investigateurs verront la lumière en avant du tunnel, un jet réussi sous l'« Écoute » dévoilera un sifflement étrange et monotone.

Si les Investigateurs continuent d'avancer, le tunnel débouchera dans une grande chambre circulaire éclairée par des torches fixées au mur dans de petits orifices. Les Investigateurs trouveront immédiatement à leur droite un autre tunnel semblable qui finit par conduire hors du Puits. A l'autre bout de la pièce, à environ trente mètres de distance, un homme habillé à la façon de l'Égypte antique et faisant des suppliques est agenouillé devant un autre homme. La personne qui se tient debout est grande et sa peau est si sombre qu'elle semble presque noire, mais le tremblement de la lumière des torches cache ses traits, ainsi que les traits des deux hommes qui se tiennent derrière lui, les bras croisés sur la poitrine. Le sifflement monotone semble provenir d'un balcon découpé dans la roche et situé juste au-dessus du groupe mystérieux.

Les deux silhouettes se rapprochent en psalmodiant un chant dans un langage étrange (un jet réussi sous la « Linguistique » indiquera qu'il s'agit d'un langage oublié de l'ancienne Égypte, mais ne permettra pas à l'Investigateur de le comprendre). Assister à cette scène pendant plus d'une minute réveillera de vieux souvenirs génétiques contenus dans les cellules des Investigateurs, provoquant une perte de 1D6 points de Santé Mentale et un accroissement identique de la « Connaissance du Mythe de Cthulhu ». Ces effets sont inévitables et ne nécessitent pas de jet sous la « Santé Mentale ».

A l'apogée de cette scène, les deux silhouettes placées dans l'ombre s'avanceront dans la lumière, mais pas la grande silhouette noire. Les Investigateurs devront réussir un jet sous la « Santé Mentale » ou perdre 1D6 points à la vue de ces hommes à tête de crocodile. A ce moment les torches s'éteindront subitement tandis que la vision se dissipera et la chambre sera plongée dans l'obscurité.

Si les Investigateurs tentent d'interrompre la scène, les torches s'éteindront et la vision cessera immédiatement.

Après quelques secondes, les yeux des Investigateurs s'habitueront à l'obscurité et ils verront à peu près correctement, aidés par une lueur bleue phosphorescente émise par des traces de cristaux situés dans les murs de la caverne. Cette lueur a été en quelque sorte activée par la lumière des torches « immatérielles » et durera environ trente minutes, après quoi elle disparaîtra progressivement.

Les Investigateurs ne pourront découvrir aucune trace de la cérémonie à laquelle ils viennent d'assister, mais, avec un jet réussi sous le « Grimper », un Investigateur pourra escalader le rugueux mur de pierre jusqu'au balcon. Là, il y a une petite pièce contenant une statue de pierre noire représentant un Sphinx sans visage de 1,80 m de long. La statue est couverte de hiéroglyphes égyptiens.

Un jet réussi sous la « Connaissance du Mythe de Cthulhu » révélera aux Investigateurs que c'est l'une des nombreuses formes de Nyarlathotep et un jet réussi sous la « Lecture des Hiéroglyphes » leur apprendra que les hiéroglyphes contiennent le sortilège « Appeler/Renvoyer la Bête », assimilable par un jet sur l'« Idée » si l'Investigateur peut lire les hiéroglyphes.

La scène à laquelle ils ont assisté est due à un résidu psychique laissé par les nombreux adorateurs qui venaient ici en l'honneur de leurs dieux obscurs.

C'est Abd-Katif, averti par Hauptman, qui a décidé de se défaire des Investigateurs de cette manière, croyant qu'ils deviendraient fous et qu'ils finiraient par mourir de faim, incapables de sortir du Puits. Ce que Katif n'a pas pris en compte est qu'après tant de siècles, la plupart des Européens partageraient au moins quelques gènes avec le prêtre mort depuis longtemps, et à cause de cela, pourraient éprouver un réveil cellulaire semblable, bien que moins intense, à celui qu'a eu Edward Chandler. Katif ne savait pas non plus qu'une récente tempête de sable a découvert l'entrée du Puits enterré depuis longtemps. Si les Investigateurs suivent l'autre tunnel sur environ 3 km, ils trouveront une étroite sortie engorgée de sable sur le flanc d'une dune. Après qu'ils soient sortis du puits, une tempête de sable se lèvera soudainement, recouvrant l'ouverture dans la dune et perdant tout à fait les Investigateurs.

Heureusement pour les Investigateurs, la sortie n'est située qu'à quelques kilomètres du camp de Galloway et ils pourront le trouver avec un peu de chance. Le premier jour passera dans des recherches sans résultat. Au début du second jour, et pour tous les jours qui suivent, l'Investigateur le plus chanceux du groupe devra tenter un jet sous son POU × 1 %. S'il réussit, ils découvriront le camp. S'il échoue, chaque Investigateur devra réussir un jet sous sa × 5 % ou subir 1D6 points de dégâts. Ils subiront de toute façon au moins un point de dégât.

Note pour le Gardien : si un Investigateur a quelques raisons de posséder des compétences pour la survie dans le désert, le Gardien peut adapter légèrement la situation. Si la situation devient un peu trop tragique pour le groupe, le Gardien peut faire en sorte qu'ils soient sauvés par l'un des groupes de recherche que Galloway a certainement envoyés à leur rencontre. Les points de vie perdus seront regagnés à raison de un point par jour de repos complet.

Le camp de Galloway

Si les Investigateurs doivent arriver au camp par leurs propres moyens, ils seront informés de sa présence par un étrange gémissement qui leur parvient de l'autre côté d'une grande dune. Un jet réussi sous l'« Anthropologie » révélera aux Investigateurs que ce qu'ils entendent est un muezzin dont la prière est déformée par le vent. Sans cette information, les Investigateurs devront rassembler tout leur courage pour aller jeter un coup d'œil au sommet de la dune.

En observant une étroite vallée, les Investigateurs verront un groupe de 30 à 40 arabes agenouillés pour la prière et tournés vers l'est. A peu de distance de là, près d'un petit camp de tentes rassemblées, un groupe de trois hommes en kaki discute avec un grand arabe barbu. Il s'agit du Dr Galloway et de ses étudiants en discussion avec Katif. Les environs immédiats sont parsemés d'une demi-douzaine de chantiers, mais les hommes n'ont rien trouvé. A côté des hommes se trouve un véhicule chenillé portant l'inscription « Université Miskatonic » sur ses flancs. Des tentes se trouvent sur l'autre versant de la vallée, soigneusement placées à contrevent des chameaux attachés.

Tout le monde sera surpris de voir les Investigateurs puisque les guides avaient dit que le groupe entier avait été enlevé par Kemal. Katif sera le plus surpris, et un jet réussi sous la « Psychologie » fera remarquer cette réaction. Le groupe sera conduit aux tentes qui leur avaient été préparée ; on leur offrira de la nourriture et les premiers soins.

Si les Investigateurs montrent au Dr Galloway la carte ou les renseignements qu'ils possèdent, il sera intéressé mais il ne sera pas d'accord avec eux sur la localisation possible de la tombe. Il a ses propres preuves, rassemblées au cours des ans et il pense que maintenant il fait ses recherches au bon endroit. Il est conforté dans ses opinions par Abd Katif, un homme avec qui Galloway avait déjà travaillé avant et qui a prouvé qu'il avait de grandes connaissances sur les Égyptiens. Les preuves des Investigateurs indiquent que la tombe se situe à seize kilomètres au nord. Un Investigateur du groupe devra engager une discussion avec le Dr Galloway. Si cet Investigateur réussit à imposer son avis (opposition des compétences à la « Discussion »), il aura convaincu Galloway et le Docteur établira des plans pour porter toute l'opération vers le nord. Si le Docteur n'est pas convaincu, il admettra charitablement que les Investigateurs puissent avoir trouvé quelque chose et leur suggérera de prendre un de ses étudiants et une demi-douzaine de terrassiers pour aller faire des recherches à l'endroit qui les intéresse.

DR RONALD GALLOWAY

Le Dr Galloway est un égyptologue de renommée internationale. Il est au milieu de sa cinquantaine, solide et le visage buriné par toutes ces années passées sur le terrain. C'est le genre de personne très cartésienne et il est peu probable qu'il soit influençable par l'« Éloquence ». De même, il n'est pas très intéressé par les histoires de monstres et de sociétés secrètes ; du moins tant qu'il ne sera pas passé par le tombeau de Nophru-Ka.

Si le Dr Galloway survit à ce scénario, il pourra se révéler d'un précieux secours par la suite. Il a une réputation irréprochable de foncière honnêteté et a établi de nombreux contacts parmi des gouvernements officiels et des universités du monde entier. Tout ce que les Investigateurs tenteront de proposer sera plus facilement accepté par tout ces gens s'ils ont le soutien du Dr Galloway. A la fin du scénario, Galloway retournera certainement à l'Université Miskatonic pour étudier les résultats de ses recherches.

FOR 12	CON 15	TAI 11	INT 16	POU 35
DEX 12	APP 15	SAN 75	EDU 26	PdV 13

COMPÉTENCES : Lire/Écrire les Hiéroglyphes 90 %, Lire/Écrire l'arabe 35 %, Lire/Écrire le latin 55 %, Parler l'arabe 65 %, Anthropologie 35 %, Archéologie 95 %, Premiers soins 75 %, Géologie 20 %, Histoire 55 %, Bibliothèque 80 %, Dessiner une carte 40 %, Trouver objet caché 55 %, Discussion 80 %, Revolver.38 (toujours porté dans un étui) 46 %, Fusil 30 %.

Composition du camp :

Le véhicule chenillé : c'est un véhicule à essence capable de franchir la plupart des terrains et allant deux fois plus vite qu'un chameau. Malheureusement, il est tombé en panne il y a quelque temps et n'est plus utilisable depuis. Quelques heures de travail et trois jets réussis sous la « Réparation mécanique » le remettront en état de marche. Il peut emporter huit personnes et il y a des provisions d'essence et des pièces de rechange dans la tente à proximité.

La tente à provisions : en plus de l'essence et des pièces du véhicule, elle contient de la nourriture, du matériel pour creuser, et une caisse de dynamite de 24 bâtons munis de leur mèche.

La tente du Dr Galloway : contient, en dehors de ses livres et de ses papiers, deux fusils 30-06 sous sa couchette ainsi que des munitions. Galloway les a apportés avec lui en cas de pépins. Jusqu'à maintenant, ils se sont révélés inutiles.

La tente d'Abd-Katif : sur l'autre versant de la vallée, située près des tentes des ouvriers, se trouve la tente, plus grande, de Abd Katif. Si les Investigateurs ont l'occasion de fouiller la tente, ils trouveront des livres et des papiers volés par Kemal le bandit. Ils découvriront aussi une lettre en arabe portant le cachet de Klausenburg en Roumanie. Si elle est traduite, les Investigateurs apprendront les renseignements contenus dans l'aide de jeu n° 6. Deux parchemins accompagnent cette lettre, tous deux écrits en arabe. L'un d'eux contient le sortilège « Appeler/Renvoyer la Bête » tandis que l'autre décrit une sorte de signe de conjuration, une passe magique faite avec la main. Aucune explication n'est fournie, pour aucun des objets, mais les deux sont assimilables avec un jet réussi sous l'« Idée ».

Le camp contient d'autres tentes de matériels. La tente des étudiants, etc., toutes présentent peu d'intérêt.

AIDE DE JEU n° 6 : chapitre V

Lettre de Hauptman à Katif

Katif,

Il y a urgence. Plusieurs étrangers sont récemment venus à Drovosna, et possèdent probablement des renseignements concernant nos projets. Ils soupçonnent ma participation. J'ai des raisons de croire qu'ils sont arrivés à être en possession de renseignements pouvant les conduire à l'emplacement de la tombe. Ils doivent être traités impitoyablement s'ils tentent d'intervenir. Je vous laisse carte blanche pour régler cette affaire, mais il faut à tout prix voler ou détruire les parchemins trouvés dans la tombe s'ils venaient à être découverts.

Que vive Yog-Sothoth,
Hauptman.

LES ASSISTANTS DE GALLOWAY

Ces deux jeunes hommes sont des étudiants de l'Université Miskatonic fiers d'avoir l'occasion de travailler avec le Dr Galloway.

Lawrence Daniels

Il est étudiant en quatrième année à l'université.

FOR 10	CON 9	TAI 10	INT 15	POU 12
DEX 14	APP 10	SAN 60	EDU 15	PdV 10

COMPÉTENCES : Lire/Écrire les Hiéroglyphes 25 %, Anthropologie 25 %, Archéologie 45 %, Bibliothèque 55 %.

Richard McFarland

C'est un étudiant diplômé et l'un des assistants favoris du Docteur. C'est un personnage fort, solide et résistant au combat. Il a un pistolet 45 dans sa tente mais ne le porte pas sur lui dans le camp.

FOR 16	CON 15	TAI 16	INT 15	POU 13
DEX 11	APP 10	SAN 65	EDU 17	PdV 16

COMPÉTENCES : Lire/Écrire les Hiéroglyphes 40 %, Lire/ Écrire l'arabe 20 %, Parler arabe 55 %, Anthropologie 30 %, Archéologie 60 %, Premiers soins 75 %, Occultisme 20 %, Piloter un avion 40 %, Revolver 45 65 %, Fusil 60 %, Coups de poing 75 %, Coups de pied 50 %.

LES TERRASSIERS ARABES

Cette équipe d'hommes a été recrutée par Katif et bien qu'aucun d'entre eux ne soit vraiment au courant des intentions de Katif, ils savent qu'il est un homme à craindre et peu d'entre eux accepteront de parler de lui aux Investigateurs. Si un Investigateur devait réussir un jet sous l'« Éloquence », en arabe, il apprendrait que Katif a été vu allant à des rendez-vous tard dans la nuit avec un homme étrange (Kemal). Un autre jet sous l'« Éloquence », avec un terrassier différent, permettra d'avoir une idée sur l'emplacement de la cachette de Kemal, à environ huit kilomètres à l'ouest de l'oasis utilisée par le camp.

L'emplacement du tombeau de Nophru-Ka

Cet emplacement est situé à environ seize kilomètres au nord du camp actuel. Le terrain est fortement accidenté et le trajet prendra quatre heures à dos de chameau ou deux heures avec le véhicule chenillé.

Une fois installé à cet endroit, le groupe devra fouiller le terrain pour trouver des traces de l'emplacement du tombeau. Chaque personne consacrant la journée entière à la recherche réussira à le localiser si elle réussit un jet pour « Trouver objet caché » et un jet sous l'« Archéologie » (les terrassiers ont 25 % aux deux). Une fois le tombeau localisé, l'étudiant partira sur le champ pour en rendre compte au Dr Galloway, en prenant avec lui deux terrassiers. En apprenant la découverte, Galloway partira pour le nouveau site avec Katif et quelques terrassiers, laissant le soin aux étudiants de s'occuper de lever le camp et de le déplacer au nord.

L'attaque des Chauve-souris de l'Horreur

Chaque nuit que le petit groupe passera sur le lieu du tombeau, il sera attaqué par 1D6 Byakhee qui ont été contactés par Katif. Ils attaqueront par raids prudents, en essayant de tuer les personnes isolées ou de lacérer les tentes la nuit, pour meurtrir les victimes, endormies, puis ils disparaîtront dans l'obscurité. Ces attaques cesseront à l'arrivée de Galloway et de Katif. Les Investigateurs pourront avoir quelques difficultés pour garder les terrassiers avec eux face à ces attaques.

BYAKHEE

Supposer que tous ont les mêmes caractéristiques.

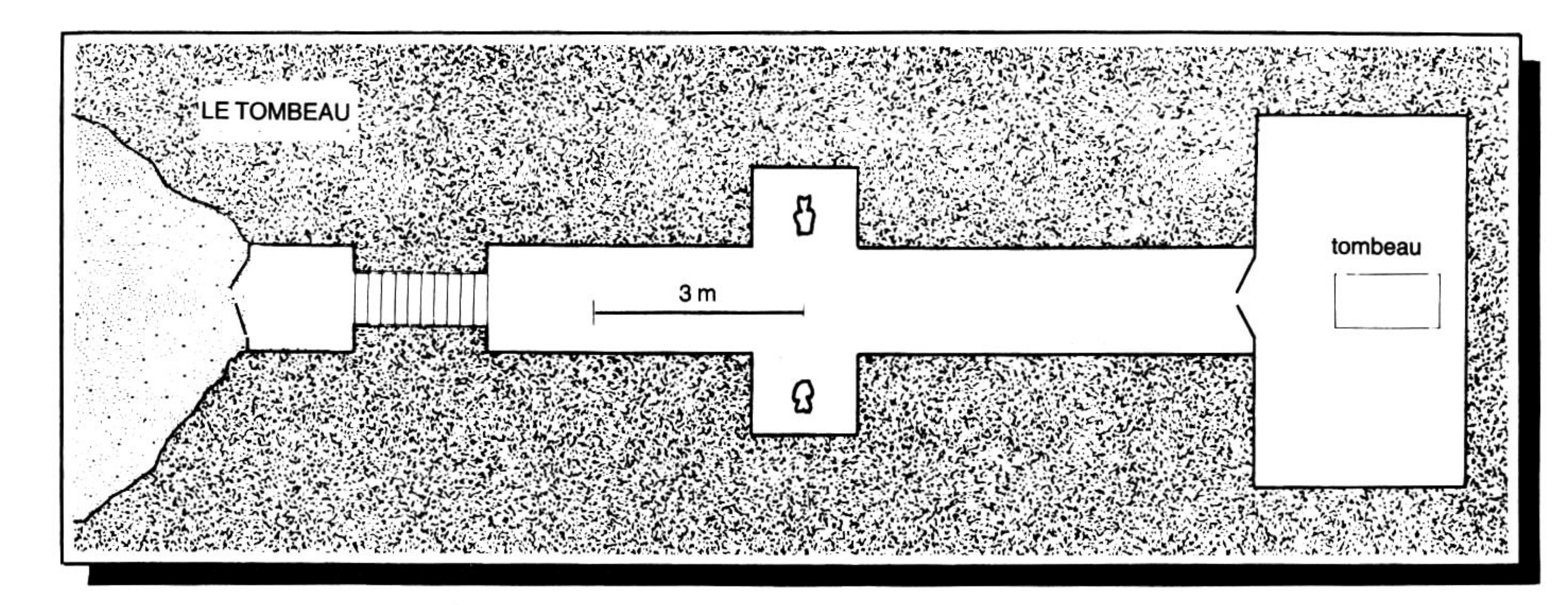
FOR 16	CON 7	TAI 17	INT 12	POU 8
DEX 16	PdV 16	Mouvement 5/9		
Arme	*Attaque*	*Dégâts*		
Griffe	35 %	1D6 + 1D6		
Morsure	35 %	1D6 + 1D6 + succion du sang		

ARMURE : 2 points de fourrure;
PERTE DE SANTÉ MENTALE : la vue d'un Byakhee impose un jet sous la Santé Mentale. Un échec entraîne la perte de 1D6 point, mais une réussite enlève quand même un point.

Le tombeau de Nophra-Ku

Une fois que Galloway aura rejoint le groupe, les travaux commenceront au plus tôt. En 24 heures, des marches qui descendent auront été dégagées et de grandes portes de pierre apparaîtront, prêtes à être ouvertes. Le sable bloquant l'entrée est incroyablement meuble. (En réalité, Hauptman et ses compagnons, après être sortis du tombeau, ont fait exploser une charge de dynamite et c'est l'éboulement du à l'explosion qui bloque l'entrée. Un jet réussi sous la « Géologie » révélera aux Investigateurs qu'il y a quelque chose de bizarre). Une grande déception se lira sur le visage des membres de l'équipe lorsqu'ils découvriront que le sceau d'argile qui scellait la porte a été brisée : un signe prouvant que des voleurs de tombeaux sont déjà passés.

Une fois la porte ouverte, l'air stagnant s'étant un peu renouvelé, le groupe se retrouvera sur un petit palier situé au-dessus d'un autre escalier de pierre qui descend. Cet escalier est recouvert d'une épaisse couche de poussière et il y a de récentes traces de pas sur les marches. Un jet réussi pour « Suivre une piste » révélera qu'il y a quatre traces de pas qui descendent et seulement trois qui remontent. Les Investigateurs pourront dire que les personnes qui sont entrées portaient des bottes modernes.



Au bas de l'escalier, un petit corridor s'étend sur environ douze mètres et se termine par une double porte en pierre. Deux profondes alcôves situées environ à la moitié du corridor contiennent chacune un sarcophage en pierre lisse posé à la verticale. Ils ne semblent pas avoir été touchés car ils sont recouverts d'une épaisse couche de poussière et scellés avec une substance verte ressemblant à de la cire. Les scellés sur les portes ont été brisés, cependant, et le groupe constatera qu'il est facile de les tirer.

En ouvrant les portes, les Investigateurs découvriront le dernier endroit de repos de Nophru-Ka, placé ici par ses disciples avec le peu de trésor qu'ils purent sauver. Bien qu'il y ait, de nombreuses empreintes de pas dans la poussière, peu de choses semblent avoir été dérangées au premier coup d'œil. Près du sarcophage de Nophru-Ka gît le corps recroquevillé d'un homme vêtu de vêtements arabes modernes.

Un examen du corps révélera que la nuque a probablement été brisée par un coup de fusil de chasse : des bouts de tissus séchés sont encore collés sur le mur à proximité. Des pièces trouvées dans la poche de l'homme porteront des dates aussi récentes que 1895. Le corps est partiellement momifié par l'atmosphère sèche du tombeau.

Les murs sont couverts de hiéroglyphes gravés à la hâte. Un jet réussi sous la « Lecture des hiéroglyphes » permettra à quelqu'un de découvrir que ces écrits racontent l'histoire de Nophru-Ka (voir appendice A). Il faudra deux semaines pour réussir à traduire tout ce qui est écrit sur les murs.

Un rapide examen du contenu du tombeau par des membres de l'équipe archéologique révélera que les pilleurs de tombeau ont touché à peu de choses. Le seul objet manquant est le vase canope qui contenait le foie du prêtre, et peut-être quelques parchemins posés sur une table.

Ces parchemins contiennent des parties manquantes du Livre d'Eibon et, en particulier le sortilège « Renvoyer un Dhole ». Le parchemin contenant ce sortilège est l'objet de la mission de Katif : il ne doit pas tomber aux mains des Investigateurs. Le vase canope qui manque a été emporté par Lang-Fu pour l'aider à invoquer l'esprit de Nophru-Ka.

LES MOMIES HYBRIDES

Si le groupe ouvre les portes de la salle intérieure sans avoir fait au préalable le signe spécial de conjuration près des momies gardiennes, les sentinelles mort-vivantes seront averties de la présence d'intrus et se réveilleront de leur sommeil millénaire. Le premier signe de ce réveil sera l'écho de la chute des couvercles des cercueils en pierre qui se briseront sur le sol du tombeau. Les momies sortiront alors de leurs sarcophages et avanceront vers le groupe en traînant le pas dans la poussière tourbillonnante. Les Investigateurs pourront alors voir les corps desséchés d'êtres humains surmontés d'une lourde tête de crocodile fixée au cou par de grossiers points de suture.

LES MOMIES CROCODILES

Dans la vision du Puits ces êtres apparaissent comme des hommes extrêmement musclés dont le cou se transforme progressivement en une tête de crocodile munie de dents tranchantes comme des rasoirs.

Ils se trouvent enterrés sous la forme de momies avec le corps de Nophru-Ka afin de protéger les restes du prêtre assassiné. Ces momies ne sont pas drapées mais simplement bien conservées, leur peau ayant séché jusqu'à devenir un épais cuir, et elles ont l'odeur piquante d'étranges épices et de la mort. Les momies sont en réalité des hommes décapités avec une tête de crocodile grossièrement cousue sur le cou.

Ces créatures sont des gardes animés magiquement et elles ont des caractéristiques identiques.

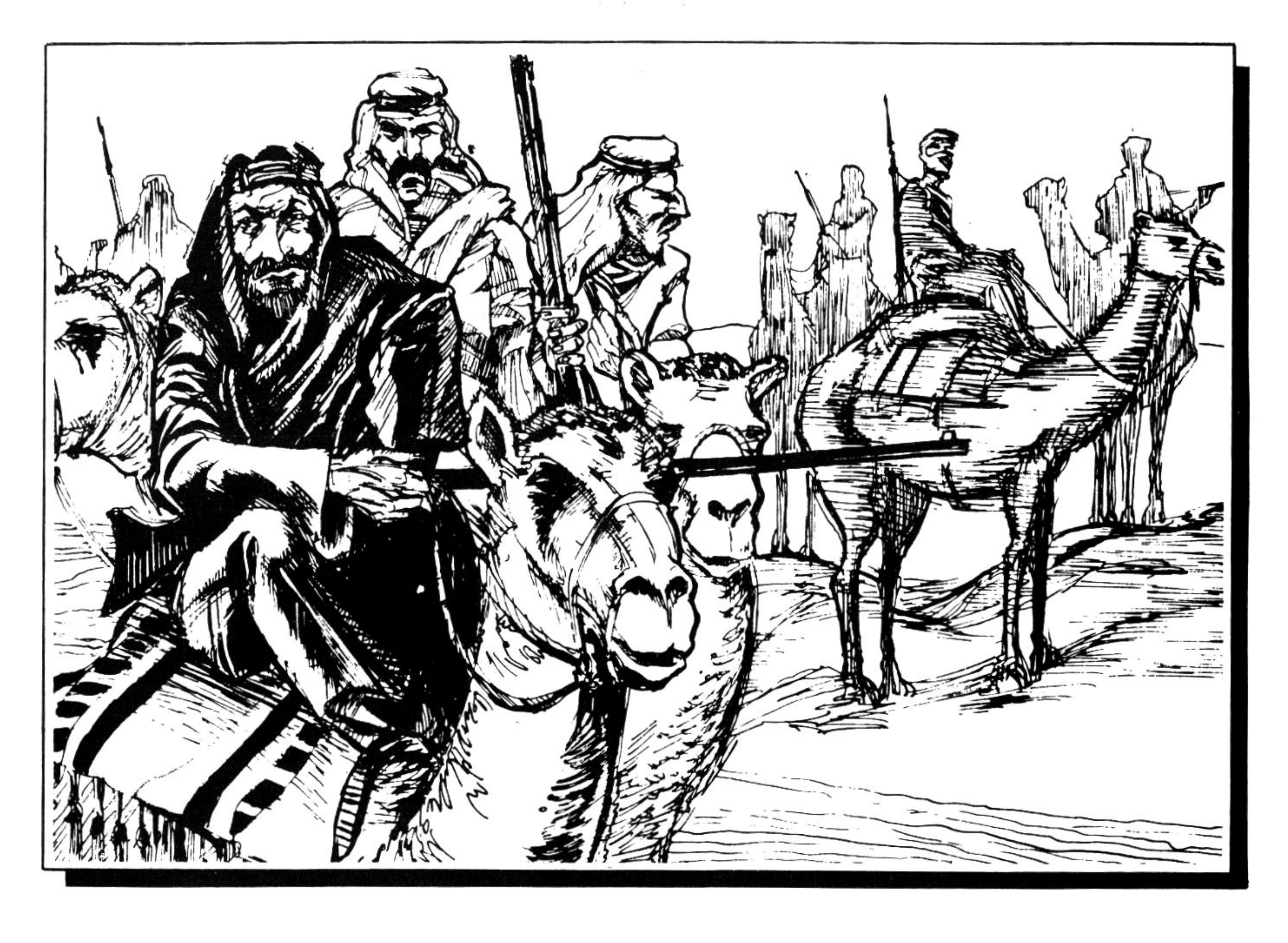
FOR 21	CON 16	TAI 15	INT 8	POU 15
DEX 7	PdV 16		Mouvement 6	
Arme	*Attaque*	*Dégâts*		
Mains	80 %	1D6 + 1D6		
Morsure	60 %	2D6 + 1D6		

Ces créatures n'ont qu'une attaque par round, soit en frappant avec les mains soit en mordant.
ARMURE : 2 points de cuir. Les balles sont sans effet.
COMPÉTENCES : déplacement silencieux 50 %.
PERTE DE SANTÉ MENTALE : tout individu voyant ces monstres doit réussir un jet sous sa Santé Mentale ou perdre 1D3 points. Un jet réussi coûtera quand même un point au spectateur.

Après que les jets nécessaires sous la Santé Mentale aient été réalisés, et que le groupe en vienne aux prises avec les monstres, Katif profitera de la confusion pour essayer de voler le parchemin et le cacher dans sa robe. Il lui faudra réussir un jet sous « Pick-pocket »

Le Signe de Conjuration

Il s'agit d'un geste particulier de la main qui doit être fait à l'intérieur du tombeau avant d'ouvrir les portes de la salle intérieure. Si le Signe est fait correctement, les gardes ne seront pas sortis de leur sommeil. Si les gardes sont avertis de la présence d'intrus, ils sortiront de leurs cercueils et les tueront. A ce moment-là, le Signe peut être utilisé pour croiser les gardes mais ils ne retourneront dans leurs sarcophages que si les portes de la salle intérieure sont fermées et que si le signe adéquat leur est adressé. Ils retourneront alors d'eux-mêmes dans leurs cercueils et attendront les prochains visiteurs du tombeau. La tentative de faire le Signe de Conjuration coûte 1 point de Magie, qu'elle soit réussie ou non.



pour pouvoir le faire sans être vu. Katif tentera alors de fuir le tombeau, en utilisant le Signe de Conjuration pour passer sans danger près des momies. Tout Investigateur témoin de ce geste complexe aura INT × 1 % de chance de réussir à reproduire le Signe s'il tentait de suivre Katif.

Une fois en dehors du tombeau, Katif rejoindra deux hommes de main qui l'attendaient avec les chameaux, pour rejoindre la cachette de Kemal. S'il est capturé par les Investigateurs, Katif tentera de détruire le parchemin avant qu'il tombe entre leurs mains.

ABD KATIF

Katif est grand et élancé ; sa barbe noire, presque bleue, donne à son visage un air menaçant. Cela fait des années qu'il est un agent du baront Hauptman, mais c'est la mission la plus importante qui lui a été confiée jusque-là. Hauptman aurait préféré une autre personne que lui, pour une opération aussi délicate, mais Katif était le seul homme disponible. Les craintes du baron sont justifiées par le fait que Katif ait raté le meurtre du groupe. Il est cependant un membre consacré de la Confrérie, et s'il survit à ce scénario, il refera son apparition avec Hauptman au chapitre VIII.

Katif affirme être copte et ne prend pas part aux cérémonies musulmanes, suivies par les autres terrassiers. Il est le contremaître de Galloway depuis le début de ce chantier et a travaillé avec le Docteur auparavant. Galloway considère Katif comme un type étrange, mais il a été amené à reconnaître ses connaissances du passé et son mystérieux pouvoir de localisation de sites archéologiques mal connus. Galloway a une entière confiance en Katif et ne se retournera pas contre lui, à moins qu'on lui fournisse des preuves indéniables. Les terrassiers craignent Katif. Ils ne savent pas ce qu'il veut exactement.

Si Katif est démasqué, il fuira jusqu'au repaire de Kemal avec ses deux hommes de main et attendra que le groupe découvre le tombeau, pour tenter alors de remplir sa mission.

FOR 14	CON 14	TAI 13	INT 10	POU 12
DEX 14	APP 9	SAN 0	EDU 7	PdV 14

COMPÉTENCES : Parler anglais 40 %, Archéologie 20 %, Connaissance du Mythe de Cthulhu 40 %, Occultisme 50 %, Suivre une piste 20 %, Se cacher 80 %, Pick-pocket 75 %, Éloquence 65 %, Grimper 60 %, Esquive 75 %, Monter un chameau 85 %, Grand couteau 75 %, Pistolet 32 (caché dans sa robe) 35 %.
SORTILÈGES : La Malédiction Redoutable d'Azathoth ; Invocation de Byakhee ; Appeler/Renvoyer la Bête, Le Signe de Conjuration (à utiliser contre les momies).

LES HOMMES DE MAIN DE KATIF

Ces deux terrassiers arabes travaillent directement pour Katif bien que personne dans le camp ne le sache. Ce sont des tueurs impitoyables qui obéiront à Katif jusqu'à ce qu'ils sentent leurs vies menacées. A ce moment, ils abandonneront Katif et fuiront. Ils ignorent l'implication de Katif avec les Autres Dieux.

Selim

FOR 14	CON 12	TAI 10	INT 7	POU 8
DEX 17	APP 8	SAN 40	EDU 6	PdV 11

COMPÉTENCES : Grand couteau 75 %, Monter un chameau 80 %.

Abdul

FOR 13	CON 15	TAI 15	INT 9	POU 6
DEX 14	APP 10	SAN 30	EDU 5	PdV 15

COMPÉTENCES : Grand couteau 90 %, Monter un chameau 85 %.

CONCLUSION

Ce chapitre fournit de nombreux renseignements sur les activités de la Confrérie mais laisse apparemment les Investigateurs dans une impasse. S'ils retournent dans le Puits, la « vision » psychique agira seulement si le Gardien le désire.

Une interruption de la campagne est possible à ce niveau ce qui donne l'occasion aux Investigateurs de vivre d'autres aventures, ou bien le groupe peut entrer directement dans le chapitre suivant. □

Pérou

V.
Les montagnes de la lune

Un autre rêve de Paul Le Mond envoie les Investigateurs dans les montagnes péruviennes pour enquêter sur de récents et insolites tremblements de terre

RENSEIGNEMENTS POUR LES INVESTIGATEURS

Les Investigateurs recevront un autre enregistrement des rêves de Paul envoyé par Irène Le Mond. Comme les autres, il est en partie incohérent mais, entre les gémissements et les cris du dormeur torturé, les Investigateurs entendront Paul marmonner quelque chose au sujet de tremblements de terre et du Pérou. Ces tremblements de terre annonceraient en quelque sorte la venue de la Bête.

RENSEIGNEMENTS POUR LE GARDIEN

Les tremblements de terre au Pérou sont provoqués par un groupe de Mi-Go. Ils sont provoqués afin de faire remonter à la surface certaines couches d'où les Mi-Go récupèreraient et traiteraient un matériau connu sous le nom de « Jean-Bleu » *. Il s'agit d'un ingrédient utilisé pour la réalisation d'un encens nécessaire pour lancer le sortilège Invocation/Contrôle d'un Dhole. Après transformation, la fine poudre est exportée en bateau par la station minière expérimentale de la NWI située dans la région.

La NWI commença les opérations minières il y a quelques années, et cela fut présenté publiquement comme une tentative d'extraire économiquement les traces d'or, d'argent, de platine et d'autres métaux précieux contenues dans le sol de cette région montagneuse. La véritable raison d'être de la mine, qui n'est connue que par très peu de personnes, est de fournir une couverture pour l'extraction et l'expédition par bateau du Jean-Bleu. La seule personne travaillant à la mine qui en soit informée est Jonathan Harris, l'ingénieur-chef.

La NWI a aussi profité de la situation pour fournir des armes à des guérilleros locaux, ce qui entre dans les projets de la Confrérie de provoquer un chaos politique dans le monde. Ces armes sont livrées à un chef rebelle, un ancien bandit nommé Goyo, par Melvin Peale, le chef de la sécurité de la mine de la NWI. Peale n'est pas au courant du lien entre la mine et les Mi-Go.

Peale a fourni un grand nombre d'armes et de munitions aux rebelles au cours des six derniers mois. La mine a pu justifier l'importance des expéditions de munitions en prétextant qu'elles étaient utilisées pour réprimer une bande importante de militants, des indiens primitifs, qui n'ont cessé d'inquiéter les opérations minières depuis le début. Par la suite, ces indiens ont réussi à voler quelques fusils et une petite quantité de munitions aux guérilleros. Le gouvernement péruvien, heureux de la participation de la NWI à l'économie du pays, a donné au service de sécurité de la mine l'autorisation de résoudre le problème indien comme il l'entend. Les indiens ont envoyé des tireurs isolés pour tirer sur le camp minier et Peale a organisé plusieurs raids dans les montagnes dans l'espoir de chasser les indiens de la région. Il a également enrôlé Goyo pour l'aider à garder le contrôle de la situation.

* En anglais « Blue John » ; il s'agit d'un jeu de mot correspondant au masculin de « blue-jean ». (NdT).

Edward Chandler de la NWI a prévenu Jonathan Harris qu'ils ont réuni presque tout le Jean-Bleu qui leur est nécessaire, et que Harris devra bientôt commencer à démanteler l'opération. Lorsque ce sera fait, la NWI annoncera publiquement l'arrêt de ses exploitations minières au Pérou en affirmant qu'elles se sont révélées peu rentables (ce qui est vrai mais c'était connu depuis le début).

HISTOIRE

Les actions des Fungi dans les Andes commencèrent il y a plusieurs milliers d'années et continuèrent jusqu'à ce qu'ils soient chassés par des indiens il y a plus de 1 100 ans. Ces indiens, les Huari, sont antérieurs aux Incas et furent des adorateurs de Yig, dont l'aide permit de vaincre les Fungi. La plupart des Huari furent exterminés par des envahisseurs inconnus aux alentours de l'an 800 après J.-C., mais une petite tribu réussît à survivre seule dans les hautes montagnes. L'arrivée des installations minières de la NWI dans la région amena les indiens à croire qu'une légende tribale était sur le point de se réaliser. La prophétie ressemble à quelque chose du genre : « Lorsque les hommes blancs viendront dans la montagne, ils lâcheront de mauvais esprits dans son ventre. Le fidèle de Yith doit résister à ces mauvais esprits, mais ils ne seront relâchés que par le venue de l'« Ombre qui marche ». Ces événements marqueront le début de l'âge de la Bête. Cette prophétie peut être entendue sous de nombreuses formes au cours de ce chapitre car elle a beaucoup circulé dans la région depuis la venue de la NWI, mais la version correcte et précise n'est connue que par l'« Ombre qui marche ».

RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

Si les Investigateurs font quelques recherches dans les journaux et les revues scientifiques, ils découvriront qu'il y a eu effectivement une série de violentes secousses sismiques très localisées au cours de l'an passé et concentrées dans un rayon de 80 km dans les hauteurs des montagnes au nord-ouest du Pérou. La région connaît de nombreux tremblements de terre et, même en considérant l'étrangeté des secousses, elles n'auraient pas été remarquées si elles n'avaient été si proches des installations minières américaines de la NWI. Bien que l'épicentre des secousses fut très près de la station, un porte-parole de la mine révéla qu'ils n'avaient senti que de petites secousses et qu'il n'y avait aucun blessé.

Par un jet sous la « Connaissance », le nom de NWI sera familier aux Investigateurs et il connaîtront bien cette gigantesque société (voir l'appendice D : l'image publique). Tout Investigateur possédant une compétence en « Géologie » supérieure à 50 % aura entendu parler de la station minière expérimentale et sera au moins un peu au courant des buts du projet : la récupération des métaux précieux grâce à une nouvelle technique. Ils pourront aussi savoir que la NWI, conformément à son style de relations publiques, a adopté une politique consistant à héberger les dignitaires et les scientifiques en visite. De temps à autres, des équipes scientifiques se sont servis du site de la NWI comme base d'études dans la région.

DÉBUT DE LA PARTIE

Le Pérou est actuellement gouverné par le Président Augusto Leguia, un ancien ministre des Finances étroitement lié avec des groupes d'affaires. Les passeports s'obtiennent facilement et le voyage de New York jusqu'à Lima en bateau prendra environ six jours. Une fois à Lima, les Investigateurs devront trouver une voiture ou un camion pour parcourir les 88 km qui les séparent du petit village de Huancucho, situé à mi-chemin des montagnes, là où la route s'arrête. Un voyage de 88 km à l'arrière d'un camion transportant des légumes ou du bétail pourrait se révéler inconfortable et des Investigateurs ingénieux pourront essayer de s'arranger pour voyager en jeep avec les patrouilles de l'armée qui parcourent régulièrement la route. Depuis Huancucho, les Investigateurs devont emprunter un sentier de montagne sinueux qui monte jusqu'à l'emplacement de la mine. Il est possible de se procurer des guides à Huancucho.

La langue nationale du Pérou est l'espagnol mais les Investigateurs ne devraient pas avoir trop de problèmes dans une grande ville comme Lima ; de nombreuses personnes y parlent un peu l'anglais. Une fois en dehors de Lima, les Investigateurs verront que la plupart des indigènes parlent seulement l'espagnol, et que plus loin, dans les hautes montagnes, la plupart des gens parlent le Quechua, un dialecte indien parlé par les Incas.

Cette aventure se passe à très haute altitude et toutes les activités des Investigateurs, qui demanderont des actions d'endurance ou de force devront prendre en compte la rareté de l'oxygène. Les indiens natifs de la région ont en fait une physiologie différente qui leur permet de profiter de l'atmosphère raréfiée. Un habitant des plaines aura des problèmes pour courir, même sur une courte distance, et l'ascension d'un flanc de la montagne sera tout ce que l'Investigateur moyen pourra supporter.

SCÈNES

Huancucho et le comptoir commercial

Huancucho est un petit village somnolent d'environ 250 habitants. La majeure partie de la population est indienne et très pauvre. La majorité habite ce qui n'est guère mieux qu'une hutte, bien qu'il y ait des bâtiments plus solides. Quelques chiens traînent dans les rues.

Le plus grand bâtiment est de loin le comptoir commercial. Créé autrefois pour servir les fermiers indiens du coin, il a été utilisé comme base avancée pour le matériel envoyé à la mine de la NWI. Ceci, en dehors du fait que les mineurs n'ont pas d'autre endroit pour dépenser leur argent, a contribué à augmenter considérablement l'activité commerciale. Une fois à l'intérieur, les Investigateurs verront que le magasin contient des outils, des boîtes de conserve et d'autres objets. Un coin du bâtiment a été transformé en un petit bar ou une taverne. Un homme moustachu habillé avec des vêtements de paysan froissés et portant un revolver.45 dans un étui attaché à sa cuisse, est assis à l'une des tables. Lorsque les Investigateurs le verront, il se retournera lentement de manière à leur tourner le dos. Une femme indienne, dont l'air ennuyé se lit sur le visage, est accoudée derrière le bar.

Juste après l'entrée des Investigateurs, un homme aux cheveux gris, d'environ 55 ans, sortira d'une pièce du fond. Il sera un peu surpris de voir le groupe d'étrangers, mais, après avoir reconnu l'homme qui est assis à la table, il les accueillera cordialement, d'abord en français, puis en anglais. Il se présentera comme étant Victor, le propriétaire du comptoir commercial, et sera enthousiasmé de voir des gens qui viennent d'une « partie civilisée du monde ».

Note pour le Gardien : il serait bon que Victor reconnaisse un des Investigateurs, lorsqu'ils se présenteront, comme une personne de sa connaissance. Victor sera un vieil ami du père de cet Investigateur et racontera des histoires convaincantes sur la façon dont il le faisait sauter sur ses genoux lorsqu'il était petit. L'Investigateur était jeune à cette époque, mais il se souviendra certainement de l'« Oncle Victor » qui venait à la maison. Les circonstances exactes des relations qu'il y avait entre Victor et son père sont inconnues, mais l'Investigateur se souviendra de lui comme d'un homme chaleureux et de bonne nature, même si sa mère ne semblait pas l'aimer.

Victor les invitera dans sa pièce privée, derrière le bâtiment, pour boire un verre d'un « truc pas mauvais ». Là, il leur racontera comment il est arrivé dans cette partie du monde et comment il en vint à tenir le comptoir commercial. Victor ne connaît rien des projets de la NWI concernant les Mi-Go, mais il sert effectivement de lien entre Peale et les rebelles, en utilisant le comptoir comme lieu de livraison des armes. Il n'en révèlera rien à moins d'être menacé de mort. S'il est arrêté par le gouvernement péruvien, il se retrouvera très certainement devant un peloton d'exécution. Il pourra révéler aux Investigateurs une petite partie de la légende de l'Ombre, mais sa version est très inexacte. Il pourra recommander Sancho, un habitant du coin qui est le frère de sa femme, comme guide de confiance pour aller à la mine.

Les coups de feu

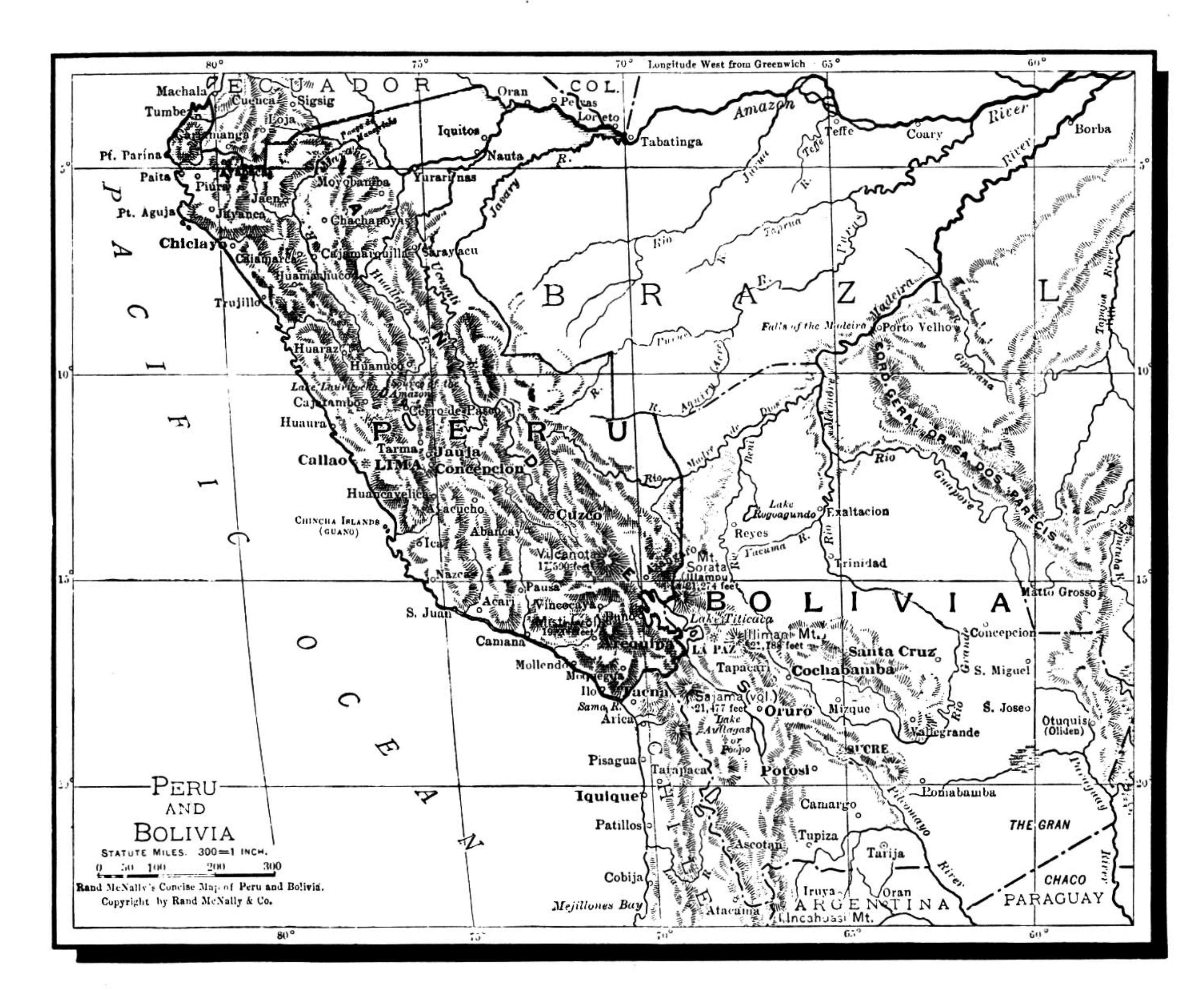
La conversation sera soudainement interrompue par des bruits de coups de feu et de verres brisés venant de la pièce d'à côté. En se ruant par la porte, les Investigateurs verront trois soldats péruviens gesticulant et parlant rapidement en Quechua. Un autre soldat sera couché sur le sol dans une mare de sang. La femme indienne, la femme de Victor, se sera éclipsée derrière le bar et l'homme moustachu aura disparu, la vitre brisée près de la table témoignant de son départ. Les soldats ramasseront en hâte le corps du soldat tué, sortiront du poste de commerce et s'éloigneront rapidement en direction des quartiers-généraux à Lima. Ils signaleront qu'ils ont juste vu Goyo.

Victor sera visiblement bouleversé par cet incident et un jet réussi sous la « Psychologie » révèlera que sa peur semble plus grave qu'une simple réaction à ce qui s'est passé. Victor prétendra ne rien comprendre de l'incident, mais si un jet sous l'« Éloquence » est réussi, il leur révèlera qu'il pense que l'homme sur lequel les soldats ont tiré était Goyo, le chef des guérilleros rebelles.

Victor offrira au groupe un logement pour la nuit et pourra leur vendre tout approvisionnement qu'ils pourraient emmener, à un prix inférieur aux habituels prix exagérés !

VICTOR MONTAIN

De nationalité française, Victor vit en Amérique du Sud depuis près de 18 ans, dont les dix dernières années comme propriétaire du comptoir commercial de Huancucho. Victor a été arrêté en France en 1909 pour faux et usage de faux, et condamné à être emprisonné à l'Ile du Diable*. L'ingénieur Victor s'évada de prison en bateau et passa plusieurs années au Brésil, exploitant un petit cargo sur l'Amazone, avant de venir au Pérou. Arrivé à Huancucho, Victor s'est marié et a construit le comptoir commercial qu'il tient depuis. Jusqu'à récemment, Victor se sentait en sécurité, le gouvernement péruvien ne s'étant pas intéressé à son passé.



Il était donc en sécurité jusqu'à ce qu'il commence à aider Melvin Peale à fournir des armes aux rebelles de la région. Peale lui offrait en retour de fortes sommes d'argent pour son aide, mais, ce qui a obligé Victor à coopérer, c'était la menace dissimulée de la dénonciation de ses crimes au gouvernement péruvien. Victor est devenu par la suite attentif à tous les soupçons que le gouvernement pourrait nourrir sur le comptoir commercial comme lieu de réunion possible des rebelles et il est devenu chaque jour un peu plus nerveux.

Victor peut fournir au groupe de nombreux détails sur la région, mais il ne révèlera pas ses rapports avec les rebelles. Il ne connaît rien d'autre des activités de Harris et des Fungi qu'une version inexacte de la légende de l'« Ombre », à laquelle il ne croit pas.

Si Victor est présenté aux Investigateurs comme un vieil ami de famille, il se sentira vraisemblablement responsable d'eux et fera de son mieux pour les prévenir des dangers de la région sans se mettre en cause. Si les Investigateurs sont vraiment en danger et que Victor pense pouvoir les aider, il prendra tous les risques au nom de l'amitié. Victor a toujours choisi de rester éloigné de la violence, préférant escroquer les riches par son charme et sa personnalité. En d'autres termes, c'est vraiment un type sympathique.

*** Ile du Diable : ilôt de l'archipel des îles du Salut, près de la côte de la Guyane Française, possédant une forteresse (NdT).**

Hormis les fournitures habituelles, Victor fait également commerce de têtes réduites et d'autres objets « façonnés » provenant de la région de l'Amazone qu'il vend aux mineurs qui s'ennuient. Cachée parmi ces objets figure la « carte d'un trésor » que Victor amena à Huancucho il y a des années. Cette carte, achetée à un marchand sur l'Amazone indique l'emplacement d'un énorme trésor situé dans les hautes montagnes péruviennes : une grande idole en or ornée de pierres précieuses. Convaincu qu'il aurait bientôt fait fortune, Victor trouva l'idole et constata qu'elle était en pierre et qu'il n'y avait aucun bijou serti. Déçu, Victor s'établit à Huancucho pour y vivre le reste de ses jours avec sa femme. Cette idole est l'Autel de Yig et Victor l'a presque oubliée ; il peut ou non le mentionner spontanément au groupe.

Victor a la cinquantaine bien tassée, les cheveux gris dégarnis et un certain embonpoint. Il est habituellement vêtu d'un complet blanc fripé, légèrement sali, et d'un chapeau.

FOR 10	CON 14	TAI 15	INT 15	POU 12
DEX 8	APP 13	SAN 40	EDU 15	PdV 15

COMPÉTENCES : Lire/Écrire en français 100 %, Lire/Écrire en anglais 75 %, Parler anglais 75 %, Parler Quechua 60 %, Marchander 90 %, Crédit 70 %, Éloquence 50 %.

LA FEMME DE VICTOR

La femme de Victor est une Indienne de pure race, née et élevée à Huancucho. Elle s'occupe de la plupart des livraisons du comptoir commercial, Victor lui donnant les ordres en Quechua. Elle ne parle pas l'anglais, mais si le groupe réussit à communiquer, elle pourra leur fournir la version la plus précise qui puisse être obtenue de la légende de l'« Ombre ».

FOR 13	CON 14	TAI 8	INT 9	POU 10
DEX 11	APP 9	SAN 50	EDU 4	PdV 11

COMPÉTENCES : Parler espagnol 20 %, Parler français 20 %, Occultisme (local uniquement) 60 %

L'ARMÉE PÉRUVIENNE

Deux fois par semaine, un groupe de soldats patrouille sur la route de Huancucho. Ce groupe est constitué de trois hommes et d'un sergent en jeep ou en petit camion. Le gouvernement est conscient des activités locales de Goyo et a commencé récemment à soupçonner le comptoir de Victor. Jusqu'à présent, il n'est pas au courant de l'implication de la NWI. Si les Investigateurs devaient aller voir le gouvernement avec des faits incriminant la NWI, l'armée se rendrait rapidement sur place pour enquêter.

Malheureusement, une grande partie des soldats patrouillant la région ont été soudoyés par Peale. Si les Investigateurs vont voir une des patrouilles avec leurs renseignements, il y a de forte chances (50 %) que celle-ci soit « dans le coup ». Si c'est le cas, elle ira immédiatement rendre compte des activités des Investigateurs à Peale, qui prendra des mesures pour les éliminer.

Le sentier jusqu'à la mine

Escarpé et rocailleux, le sentier qui mène jusqu'à la mine est par moment si mal tracé qu'il est presque impossible de le suivre sans l'aide d'un guide. Une fois que les Investigateurs auront parcouru le sentier une fois, ils n'auront aucun mal à le retrouver. Il n'y a qu'une vingtaine de kilomètres jusqu'à la mine mais l'escarpement du sentier, la rareté de l'oxygène et les lamas qui n'en font qu'à leur tête concourront tous à une arrivée tardive au camp.

Si les Investigateurs sont ingénieux, ils auront engagé Sancho, le beau-frère de Victor, pour les guider. La famille de Sancho est de pure souche indienne, et cela, doublé d'une curiosité insatiable, fait de lui une mine de renseignements. Voir ses caractéristiques pour le détail de ses connaissances.

SANCHO

Il est le plus jeune frère de la femme de Victor et c'est le natif du village qui a l'esprit le plus moderne. Son but est de quitter la région et d'aller à Lima pour faire fortune. Avec cette idée en tête, Sancho est prêt à faire pratiquement n'importe quoi pour de l'argent et il marchande âprement. Il connaît peut-être mieux que quiconque ce qui se passe au village et dans les environs et monnaiera tous ces renseignements. Il demandera 10 $ pour louer des lamas et guider le groupe jusqu'à la mine. La plupart des bribes de renseignements coûteront 5 $, mais le prix peut être baissé par un « Marchandage ».

Outre les travaux occasionnels au comptoir commercial pour Victor et l'aide à l'approvisionnement de la mine, Sancho agit comme l'espion de Goyo au village, en rapportant immédiatement tout renseignement qui serait susceptible d'intéresser le chef rebelle. Sancho n'est pas orienté politiquement mais il craint Goyo. Sancho sait que les armes des rebelles proviennent de la NWI, mais il ne l'a dit à personne. Il sait où se cachent les rebelles.

Si les Investigateurs demandent à Sancho de les guider plus loin dans la montagne, il refusera en prétextant que les indiens primitifs qui vivent près des pics méprisent les gens des vallées, et qu'ils capturent et torturent les intrus. Le seul endroit où Sancho consentira à les guider est l'Autel de Yig. Il ne sait pas où il se trouve, mais si les Investigateurs ont la carte de Victor, il les conduira. Lorsque Sancho était jeune, Victor lui raconta l'histoire de sa carte du trésor et comment il découvrit une idole en or couverte de bijoux en haut des montagnes. Cette histoire est restée ancrée dans l'esprit du jeune homme. Jusqu'à ce jour, il croit que le trésor existe. Il peut proposer aux Investigateurs d'acheter la carte à Victor (il en veut 100 $), de rechercher l'idole ensemble et de se partager le trésor. Victor peut nier l'existence du trésor, Sancho est convaincu qu'il ment pour le garder pour lui.

FOR 12	CON 12	TAI 9	INT 14	POU 11
DEX 14	APP 15	SAN 55	EDU 8	PdV 11

COMPÉTENCES : Parler Quechua 85 %, Parler espagnol 55 %, Parler français 20 %, Parler anglais 25 %, Marchandage 55 %, Grimper 90 %, Sauter 80 %, Équitation 85 %.

Pendant toute la durée du trajet, le Gardien peut prévoir les rencontres qui lui conviennent. Ce peut être des rebelles, des militants indiens, l'hostilité de la nature sauvage, ou un gros nid de vipères. Sancho affirmera que ces serpents désagréables sont communs dans ces régions.

Le camp minier

Entouré d'une haute clôture en fer barbelé et patrouillé continuellement par deux gardes armés, le camp est composé de plusieurs bâtiments de bois perchés sur un petit plateau à flanc de montagne. Les gardes peuvent voir toute personne venant du sentier et ils ouvriront les portes pour permettre au groupe d'entrer lorsqu'il arrivera. Une fois à l'intérieur du complexe, un garde se présentera et accompagnera le groupe jusqu'au bâtiment administratif pour rencontrer M. Harris, le responsable de la mine. Lorsque les Investigateurs traverseront le complexe, ils verront, plus haut dans la montagne de minuscules silhouettes manipulant des machines luisantes sur le véritable site de la mine. Des jumelles révéleront que ces hommes sont gardés par d'autres hommes en uniforme et armés de fusil.

Le bâtiment administratif, comme tous les autres bâtiments du complexe, est une construction en bois non peint faite d'éléments modulaires. Les autres bâtiments se composent de deux grands baraquements pour les mineurs et un bâtiment plus petit pour les visiteurs, une cuisine et un mess, et de plusieurs entrepôts pour l'équipement et les fournitures. Un petit hangar contient le générateur électrique du camp. Le groupe sera présenté dans le bâtiment administratif et rencontrera Jonathan Harris dans son bureau.

En supposant que les Investigateurs aient un bon prétexte d'être ici, Jonathan Harris sera amical et enclin à rendre service aux Investigateurs. Le baraquement des visiteurs est actuellement inoccupé. Cependant, Harris attend un groupe d'administrateurs de la NWI qui doit arriver très bientôt et, à son arrivée, les Investigateurs devront se loger autre part. (Ceci est faux. Harris utilisera cette excuse pour chasser les Investigateurs si leur présence devenait gênante. A part camper dans la montagne, il n'y a pas d'autre endroit où rester.) Harris est habitué aux visites de groupes scientifiques et ne devrait avoir aucune raison de suspecter les Investigateurs. Il peut essayer d'obtenir des informations complémentaires à leur sujet mais les communications sont lentes, et le voyage du message entre les États-Unis et Lima prendra plusieurs jours.

Harris mettra en garde les Investigateurs contre les trajets isolés sur les pentes de la montagne ; les Indiens de la région sont très hostiles et ont récemment réussi à obtenir des fusils. Ils tireront à vue sur tout homme blanc. Il y a aussi des rebelles dans les collines, mais, Harris ne les considère pas comme une grande menace.

S'il est questionné sur les véritables opérations minières de la NWI, Harris leur proposera une visite guidée sur le chantier, situé 800 mètres plus haut dans la montagne. S'ils acceptent, Harris leur montrera comment l'appareillage expérimental, développé par une autre branche de la NWI, creuse soigneusement la surface du sol, extrait les métaux précieux contenus dans ce sol, puis le remet en place, le tout en une seule opération. Harris est très compétent en matière de relations publiques et pour expliquer la politique de la compagnie.

JONATHAN HARRIS

Harris est un homme grand, bien de sa personne, qui arrive à la fin de la trentaine. Il est bronzé et ses traits sont durcis par ses années d'ingénieur des mines. Récemment engagé par la NWI pour diriger cette opération, il est hautement qualifié mais ce sont ses précédentes relations avec les Fungi qui constituent la raison majeure du fait qu'il ait été choisi.

Harris prit contact pour la première fois avec les Fungi il y a plusieurs années, alors qu'il était en vacances dans le Vermont. Il consentit à agir comme leur agent et il le fit jusqu'à ce qu'il soit contacté par Hauptman et engagé par la NWI. Harris n'est pas un véritable membre de la Confrérie et il est considéré comme sacrifiable. On ne lui a rien dit au sujet du Jour de la Bête.

Harris est toujours méfiant vis-à-vis des étrangers, mais il est tellement occupé et les communications avec le reste du monde si difficiles qu'il ne se posera probablement pas de question sur la venue des Investigateurs à moins qu'ils ne révélent leurs véritables intentions.

Environ deux fois par semaine, avec l'aide de Peale et des gardes, Harris sort furtivement du camp à la tombée de la nuit et va jusqu'au secteur A-48 pour superviser les opérations des Fungi. Si Harris devait découvrir qui sont les Investigateurs, il n'hésiterait pas à les éliminer, maquillant le crime pour faire croire qu'ils ont été tués par des indiens. Il porte toujours son revolver.45 sur lui lorsqu'il quitte son bureau.

FOR 14	CON 16	TAI 15	INT 16	POU 11
DEX 12	APP 13	SAN 0	EDU 18	PdV 16

COMPÉTENCES : Parle espagnol 25 %, Chimie 25 %, Connaissance du Mythe de Cthulhu 50 %, Géologie 95 %, Revolver.45 50 %.
SORTILÈGE : Contacter les Fungi.

AIDE DE JEU n° 7 : chapitre V

Lettre de Jonathan Harris à Edward Chandler

Cher monsieur,

Je vous prie de bien vouloir noter que les opérations dans le secteur A-48 sont en avance sur le plan d'exécution et sont presque terminées. Le d'mantèlement de l'opération commencera bientôt et une diminution de l'activité du chantier de la NWI s'ensuivra également. Nos alliés de Y. semblent être satisfaits des dispositions prises à leur égard dans vos projets. Je pense que tout ira bien.

La Shub-Niggurath,
J. Harris

Le bâtiment administratif est une mine de renseignements mais, malheureusement il est généralement occupé dans la journée et fermé à clé la nuit. La porte extérieure a une FORCE de résistance de 24 et si les Investigateurs devaient l'enfoncer, le bruit alerterait les gardes en patrouille. Une fois à l'intérieur, les Investigateurs découvriront que les portes du bureau de Harris et du bureau de Peale sont toujours fermées à clé lorsqu'ils sont sortis, tandis que la porte du bureau du docteur n'est jamais fermée à clé. Ces portes sont plus fragiles que la porte extérieure et n'ont qu'une FORCE de 8.

Le bureau de Harris contient un bureau et un meuble de rangement à tiroirs fermé à clé. Un examen du contenu du bureau révélera un ensemble de cartes de relevés géologiques qui datent de deux ans. Les cartes indiquent qu'un certain nombre de sites ont été analysés avant que l'emplacement actuel n'ait été choisi. Un des endroits signalés sur les cartes, le secteur A-48, est repéré par un astérisque. Le bureau contient également un brouillon de lettre écrit par Harris (voir l'aide de jeu n° 7).

Si le meuble à tiroirs est ouvert, les Investigateurs verront qu'il contient les dossiers des affaires de la mine. Un jet réussi sous la « Comptabilité » révélera aux Investigateurs que l'opération consomme chaque jour une quantité phénoménale d'argent même si elle atteint actuellement un rendement maximal. Dans un autre tiroir, les Investigateurs trouveront une pile de polices de chargement liée par un élastique. Ces factures se rapportent toutes au transport d'un matériau appelé Jean-Bleu dont de petites quantités ont été envoyées par bateau à une certaine adresse de San Francisco au cours de l'année passée. Cette adresse est suivie de deux idéogrammes chinois. Un jet réussi sous la « Lecture du chinois » révélera que les idéogrammes signifient Lang-Fu, tandis qu'un jet réussi sous la « Géologie » apprendra que le Jean-Bleu est un minerai extrêmement rare. On n'en connaissait qu'un seul gisement auparavant, en Angleterre.

Dans le bureau de la sécurité, les Investigateurs trouveront un mobilier identique à celui du bureau de Harris ainsi qu'un ratelier fermé à clé contenant dix fusils, six revolver.45 et une abondance de munitions. Le meuble de rangement n'est pas fermé et contient des tableaux de services et des papiers de style militaire. Dans le bureau, les Investigateurs trouveront un jeu de clés pour l'armoire aux armes ainsi que pour la plupart des serrures du chantier. La seule exception est le meuble de rangement de Harris. Avec les clés, les Investigateurs découvriront une petite note sur laquelle il y a écrit : « V.M. : 2 fusils pour G.-M.P. » (Cette note est destinée à Victor et lui indique combien de fusils du prochain envoi doivent être détournés pour Goyo et les rebelles).

Le bureau du docteur est constitué de deux pièces. L'une contient les dossiers et des papiers similaires, l'autre sert d'hôpital d'urgence et elle est bien aménagée. Une recherche soigneuse parmi les dossiers des patients (jet de « Bibliothèque ») révélera que deux mineurs sont morts récemment de morsure de serpent. Ces accidents sont intervenus en l'espace d'une semaine et les deux hommes semblent avoir été mordus des dizaines de fois et être morts rapidement. Il semble que les deux hommes soient sortis du complexe dans la soirée pour se promener et ne soient pas revenus. Leurs corps ont été retrouvés le lendemain matin par les gardes ; leur chair était boursouflée et noircie. Seuls le docteur, Harris, Peale et les quatre gardes qui firent la sinistre découverte connaissent la vérité. La compagnie coupe court à tout commentaire en racontant aux mineurs que leurs camarades ont été tués par des indiens, et essaye en même temps de réduire la publicité faite sur l'affaire. Un jet réussi sous l'« Éloquence » au cours d'une discussion avec l'un des ouvriers fera ressortir la rumeur selon laquelle les hommes n'ont pas été tués par des indiens. C'est tout ce qui est su et la source des rumeurs est introuvable. Les autres ont juré de garder le secret et seul le docteur, grâce à un jet réussi sous la « Discussion », peut être convaincu de discuter des incidents.

La chaleur et la distance ont rendu le rapatriement des corps par le bateau impossible, aussi ont-ils été enterrés dans un coin éloigné du complexe, signalé par de petites croix de pierres. Si les corps sont exhumés, il sera évident qu'ils n'auront pas été tués par balles. Toute personne compétente en « Zoologie » ou en « Médecine » reconnaîtra les causes de la mort après un rapide examen.

LES MINEURS

Ces hommes ont signé un contrat de travail d'un an, renouvelable, avec la NWI. La plupart de ces hommes possèdent des compétences techniques car la majeure partie du travail nécessite la manipulation d'un appareillage spécial. Il y a peu d'exploitation minière traditionnelle. Les hommes sont bien payés mais l'isolement et l'ennui les conduisent de temps en temps à se bagarrer.

Une atmosphère de peur règne parmi les ouvriers qui sont restés inquiets à la suite de la mort mystérieuse de deux de leurs co-équipiers. Si un jet sous l'« Éloquence » est réussi au cours d'une discussion avec l'un des hommes, il révèlera ses craintes et fera mention des récentes sorties nocturnes de Harris malgré l'interdiction de sortir du camp après le coucher du soleil.

Les indiens morts

Quand les Investigateurs se réveilleront au camp pour la première fois, ils trouveront le camp minier en pleine effervescence. Il ne faudra pas beaucoup de temps aux Investigateurs pour découvrir qu'un des mineurs est porté manquant. Au même moment, Peale et quatre de ses grandes fouilleront les environs pour trouver des traces

du disparu. Tout travail a été suspendu et personne n'est autorisé à quitter le camp.

Vers les dix heures du matin, Peale et ses hommes reviendront en portant les corps de deux Indiens tués par les gardes. Les habitants du camp se rassembleront autour des cadavres, désireux de jeter un coup d'œil, et, grâce à la confusion qui en résultera, personne ne remarquera l'un des gardes portant un objet enveloppé dans une couverture vers le bâtiment administratif. Si un Investigateur réussit un jet pour « Trouver objet caché », il remarquera le garde et verra, à un endroit mal dissimulé par la couverture, qu'il porte deux fusils, probablement ceux qui ont été pris aux indiens. S'ils se renseignent, les Investigateurs apprendront que ces armes sont identiques à celle des gardes (ce sont des armes que les Indiens ont volé aux rebelles ; Peale ne veut pas que ces armes soient mises en relation avec la NWI).

MELVIN PEALE

Peale est responsable de la sécurité de la mine et a été choisi pour ce poste en raison de sa fidélité. Il approuve les manœuvres politiques dirigées par la NWI dans la région et a fait tout ce qu'il a pu pour soutenir cette cause. Cependant Peale n'accepterai* pas d'être employé à une fonction qui serait en contradiction avec ses opinions. Il ignore tout des relations de la NWI avec des êtres des Mythes ou des projets de domination du monde de la société et serait révolté par l'un ou par l'autre.

Averti seulement qu'il serait responsable de la sécurité de la mine ainsi que de la fourniture d'armes aux rebelles, Peale a fait serment de loyauté envers la NWI. Il admire énormément Edward Chandler. La Confrérie considère que Peale est sacrifiable si besoin est.

Peale a constitué une équipe de sécurité comptant 16 hommes, des mercenaires et autres professionnels. Ils sont bien payés et ont beaucoup de respect pour l'intelligence et la compétence de Peale. Peale dirige ce groupe dans un esprit militaire : les gardes, ainsi que lui-même, doivent porter l'uniforme lorsqu'ils sont en service et doivent obéir à une discipline militaire stricte. Les inspections sont courantes.

Il est possible que Peale soit convaincu par les Investigateurs que Harris ne soit pas aussi bien qu'il le pense mais il est si entêté que pour en arriver là, il faudra réussir un jet sous la « Discussion » suivi d'un jet sous l'« Éloquence », et il faudra lui fournir des preuves incontestables pour l'amener à agir contre la NWI. L'échec d'un des jets ou le manque de preuves pourra amener Peale à prendre des mesures sérieuses contre les Investigateurs. Ne pas oublier que Peale a fait un serment de loyauté à la NWI.

FOR 15	CON 16	TAI 10	INT 15	POU 12
DEX 16	APP 9	SAN 25	EDU 14	PdV 13

COMPÉTENCES : Écoute 60 %, Psychologie 25 %, Trouver objet caché 75 %, Suivre une piste 60 %, Se cacher 75 %, Discrétion 80 %, Éloquence 65 %, Pistolet 65 %, Fusil 80 %, Discussion 30 %.

LES GARDES DE SÉCURITÉ

Ce sont tous des combattants d'élite et ils sont dévoués à leur commandant, Melvin Peale. Enclins à engager la conversation avec les Investigateurs, ils ne leur révéleront rien qui soit important et rendront compte à Peale de tout ce que les Investigateurs leur auront dit. La seule chose qui puisse affecter la loyauté de ces gardes est une confrontation directe avec un événement cthuloïde.

Les seize hommes sont en service suivant un emploi du temps qui couvre les trois huits. Deux gardes sont toujours affectés le long de la clôture du complexe, quatre autres font la garde sur le véritable lieu de la mine pour empêcher les sabotages des Indiens. La mine est éclairée la nuit par des projecteurs alimentés par le générateur du camp. Les deux hommes qui restent disponibles sont affectés à Peale et l'accompagnent dans ses raids ou ses voyages jusqu'à Huancucho.

Supposer que les gardes ont tous les mêmes caractéristiques.

FOR 15	CON 16	TAI 14	INT 10	POU 10
DEX 15	APP 9	SAN 35	EDU 8	PdV 15

COMPÉTENCES : Suivre une piste 75 %, Trouvé objet caché 65 %, Camouflage 50 %, Déplacement silencieux 65 %, Couteau 60 %, Pistolet 75 %, Fusil 85 %.

Un jet réussi sous l'« Anthropologie » en voyant les corps des Indiens apprendra que ce sont des Huari. L'un des hommes est paré d'une importante quantité de bijoux primitifs et sa tête est difforme. Un jet réussi sous l'« Anthropologie » révélera à l'Investigateur que c'est une pratique peu courante parmi les indiens de la région, pendant qu'un jet réussi sous la « Connaissance du Mythe de Cthulhu » montrera qu'il porte la tache de Yig.

Une tablette en bois, arrachée du cou de l'un des Indiens, sera montrée aux Investigateurs. Elle est couverte de pictogrammes utilisés par les Huaris mais la partie du bas est manquante : elle a été coupée par la balle qui a tué l'Indien. Un jet réussi sous l'« Anthropologie » combiné avec un jet réussi sous la « Linguistique » donnera une traduction des inscriptions de la tablette.

Si aucun des Investigateurs ne manifeste d'intérêt pour la tablette, elle sera donnée à Lawrence Richards, le docteur du camp qui est archéologue et anthropologue amateur, et qui réussira à la traduire. La tablette contient une invocation de Yig.

DR LAWRENCE RICHARDS

Ce médecin du camp est un jeune homme d'une trentaine d'années. Il ne sait absolument rien sur les agissements douteux de la NWI ou de ses employés. Ses seuls soupçons tournent autour de la mort mystérieuse par morsure de serpent des deux mineurs. Il a consenti à rester silencieux au sujet des morts jusqu'à ce que la compagnie prenne une décision.

A l'origine, Richards postula pour ce poste à la fois parce qu'il est bien payé et parce que le lieu de travail lui permettait de s'adonner à ses passions d'amateur en archéologie et en anthropologie. Ce sont ces connaissances qui lui rendent suspecte l'implication des Indiens primitifs dans la mort des mineurs. Si on lui donne sa chance, Richards est capable de traduire avec précision les pictogrammes inscrits sur la tablette de bois.

Un jet réussi sous l'« Éloquence » amènera Richards à parler de la mort des mineurs et les Investigateurs pourront s'assurer son concours s'ils lui révèlent la vérité sur la situation.

FOR 10	CON 11	TAI 10	INT 17	POU 14
DEX 12	APP 14	SAN 70	EDU 21	PdV 11

COMPÉTENCES : Lire/Écrire le latin 45 %, Anthropologie 25 %, Archéologie 25 %, Chimie 20 %, Pharmacie 20 %, Premiers soins 95 %, Traitement des maladies 95 %, Traitement des poisons 80 %, Diagnostiquer 95 %.

LES MILITANTS INDIENS

Les Huari sont des adorateurs primitifs de Yig et ils habitaient ces montagnes bien avant les Incas. Ils parlent leur propre langue et la tribu a toujours évité les contacts avec des groupes extérieurs pendant des siècles. Ils ont récemment été stimulés par l'accomplissement d'une de leurs légendes et, dès lors, ils ne cessent de harceler le camp minier. Par peur, les Indiens ont évité les Fungi, croyant que l'« Ombre qui marche » viendrait bientôt détruire les esprits de la montagne.

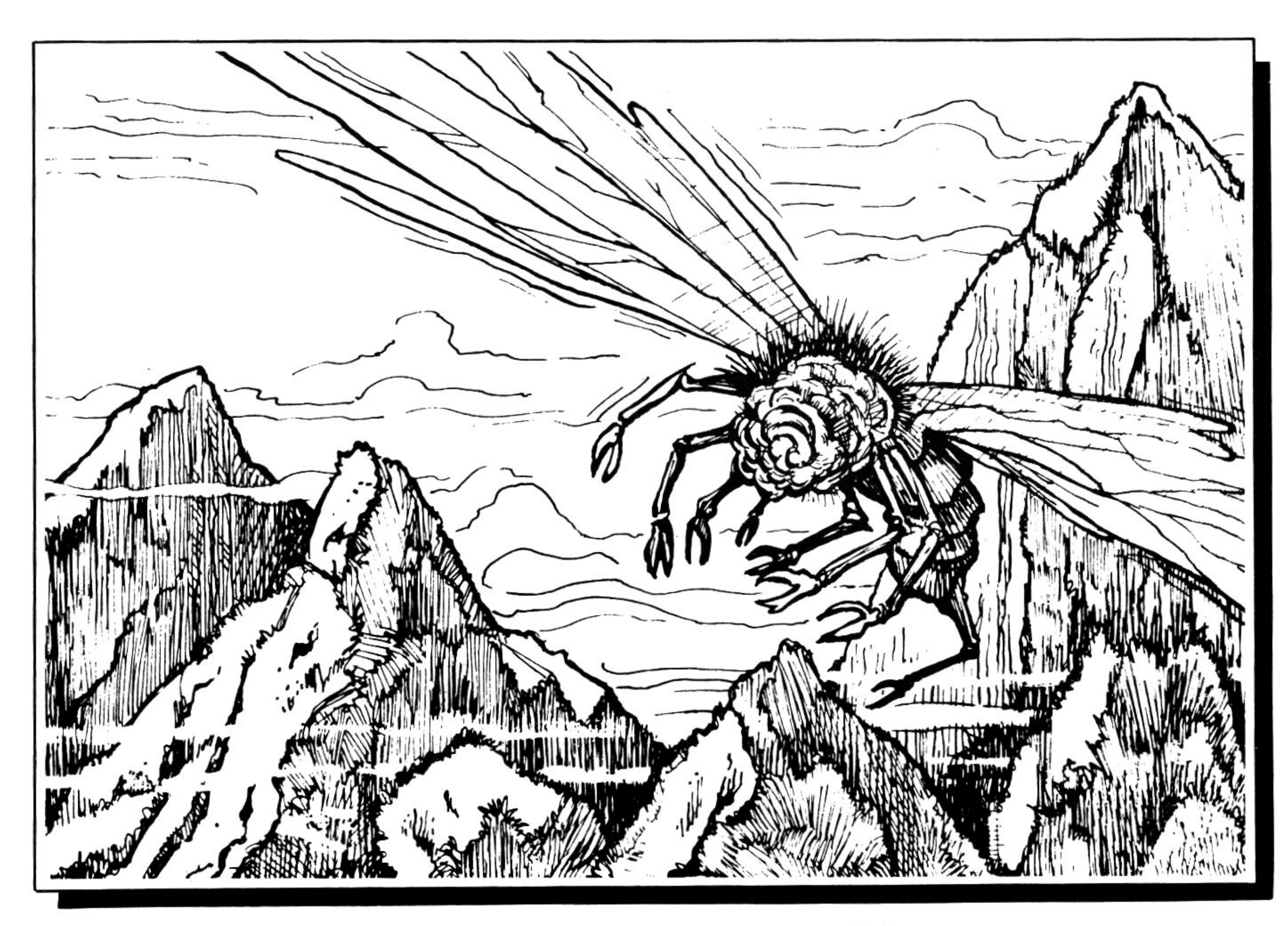
Aucun Indien n'apparaît dans ce scénario excepté les deux tués par les gardes de la sécurité. L'un d'eux est responsable de l'Invocation d'un Enfant de Yig qui a tué les deux mineurs. Le Gardien des Arcanes peut organiser une rencontre avec les Indiens si les Investigateurs sont au bon endroit.

Le secteur A-48

Cet endroit a été dévasté par les tremblements de terre de l'an passé et d'énormes blocs de croûte terrestre sont dressés, presque à la verticale, mettant à jour les couches sous-jacentes.

Le jour, tout sera tranquille, peut-être un peu trop tranquille. Un jet réussi sous la « Zoologie » indiquera que l'activité du milieu naturel est anormale. Un jet réussi sous la « Géologie » révélera aux Investigateurs que la façon dont les blocs de terre ont été rejetés est anormale, dans le sens où ils ont été carrément projetés.

Un deuxième jet, pour « Trouver objet caché », dirigé sur les rochers mis à nu montrera les traces d'une soigneuse extraction minière apparemment centrée sur une fine couche bleue. Un jet réussi sous la « Géologie » indiquera que cette bande de terre est vieille d'environ 70 millions d'années. Si des échantillons sont extraits et examinés (il y a de nombreuses installations le permettant au camp minier), les Investigateurs trouveront des traces d'un composé jusqu'ici inconnu de Jean-Bleu. Un jet pour « Trouver objet caché » dirigé vers le sol révélera de curieuses empreintes. Un jet réussi sous la « Connaissance du Mythe de Cthulhu » ou une expérience antérieure avec les Fungi de Yuggoth révélera que ces empreintes



appartiennent aux Fungi. Un jet pour « Suivre une piste » permettra aux Investigateurs de suivre les étranges empreintes en remontant sur près de 400 mètres dans la montagne jusqu'à la caverne cachée des Mi-Go.

Si les Investigateurs approchent de l'endroit en pleine nuit, ils entendront le ronronnement de l'étrange machinerie que les Fungi utilisent. De temps en temps, le bruit d'une voix humaine peut être entendue. En approchant prudemment, le premier Investigateur franchira un petit fossé et lorsqu'il arrivera de l'autre côté, il se trouvera tout d'un coup au sommet d'une butte, à environ 15 mètres des Mi-Go. Il devra se rendre compte que sa silhouette qui se découpe sur le ciel est visible pour les êtres en dessous et si l'Investigateur réussit un jet sous l'« Esquive » ou pour « Se cacher », il pourra se jeter au sol sans être vu, s'il ne devient pas fou à la suite de la vision qu'il a eue.

De sa position élevée, l'Investigateur pourra voir huit Fungi utilisant deux machines inhabituelles sous la direction de Jonathan Harris. Si l'Investigateur devient fou ou a raté son jet sous l'« Esquive » ou pour « Se cacher », il sera repéré par Harris et les Mi-Go. Deux des Mi-Go sont munis de petites armes de leur conception tandis qu'Harris possède son revolver.45 dans son étui.

LES FUNGI

Ces créatures prennent d'énormes précautions pour ne pas être vues, et si elles savent que leur existence est connue des Investigateurs, elles dirigeront tous leurs efforts pour les capturer. Cela sera fait sans témoin, probablement lorsque le groupe sera sur les lieux. Les Fungi tenteront de capturer les Investigateurs vivants afin de les transporter sur la lune et de leur retirer leurs cerveaux pour les emmener sur Yuggoth. Si la résistance des Investigateurs est trop grande, les Fungi tenteront de les tuer et prendront leur corps, en laissant à Harris le soin d'expliquer leur disparition du mieux qu'il le pourra.

La caverne des Mi-Go

La caverne secrète des Mi-Go est cachée dans les hautes montagnes. L'entrée de la caverne est relativement grande et si les Investigateurs réussissent un jet pour « Trouver objet caché », près de l'entrée, ils remarqueront que parmi quelques traces des Fungi figurent des traînées indiquant que quelque chose de lourd a été introduit ou sorti de la caverne.

Cette caverne est profonde d'environ 30 mètres et si un Investigateur réussit un jet sous la « Géologie » en étant à l'intérieur, il remarquera qu'elle a été creusée artificiellement. Cette caverne s'arrête brusquement sur un mur plat et lisse, couvert d'étranges motifs. Toute personne connaissant le sortilège « Création d'une Porte » reconnaîtra ces motifs comme faisant partie du sortilège. Deux machines en métal mat montées sur des coussinets sont parquées à proximité. Les machines ont une conception étrange, mais si un Investigateur réussit un jet sous la « Géologie », il pourra déterminer qu'elles peuvent être utilisées pour l'extraction ou la transformation de minéraux.

Le mur du fond de la caverne est une « Porte » créée par les Fungi

L'arme Mi-Go

Faite d'un morceau de métal gris d'une forme étrange, elle ressemble à une grappe de bulles métalliques et d'épines de verre. Elle envoie un intense rayon, visible, de froid qui provoque 2D8 points de dégâts à une portée de base de 20 mètres. Le rayon est relativement lent et un jet réussi sous l'« Esquive » permettra à un Investigateur de l'éviter s'il ne fait rien d'autre dans ce round.

C'est une petite arme conçue pour des sentinelles et elle ne contient que douze charges. Un être humain non entraîné aura une chance de base de 10 % de s'en servir correctement.

pour leur permettre de voyager rapidement entre les anciennes mines dans les Andes et une petite colonie vivant dans des tunnels sous la surface de la Lune. Franchir la « Porte » coûtera 5 points de magie à un Investigateur.

La colonie lunaire

Si les Investigateurs franchissent la « Porte », ils seront surpris par le soudain changement de gravité, lors du passage, qui les fera rebondir irrésistiblement et les obligera à marcher d'un pas hésitant une fois qu'ils seront de l'autre côté. Chaque round, les Investigateurs peuvent tenter un jet sous la DEX × 1 % pour contrôler leurs mouvements. Une fois qu'ils se seront maîtrisés, les Investigateurs n'auront plus à faire de vérification sous leur DEX mais de nombreuses actions physiques seront altérées et des Investigateurs devenus fous pourront ne pas être capables de contrôler leurs actions dans ces circonstances.

Une fois que les Investigateurs auront franchi la « Porte », ils se trouveront face à face avec un Mi-Go non armé. Cette créature n'est pas un garde, elle passait uniquement par là. Elle profitera de ce que les Investigateurs ne sont pas habitués à la faible gravité, soit pour les détruire, si le groupe est petit, soit pour fuir, s'il est trop important, en détalant dans le couloir en direction du Dispensaire Mi-Go.

Une fois que le Mi-Go aura été achevé ou qu'il aura fui les lieux, les Investigateurs pourront examiner les alentours plus attentivement. La petite salle dans laquelle ils sont est creusée à même la roche et semble avoir été vitrifiée par une chaleur intense. Le sol est couvert de carreaux blancs lisses en céramique. Le petit couloir qui sort de la pièce est également carrelé, sa section étant pentagonale. Une rapide vérification sous la « Géologie » montrera que la nature des roches est radicalement différente de celles trouvées au Pérou. Le petit passage s'étend dans l'obscurité sur environ 150 mètres avant de couper à angle droit un couloir plus large et mieux éclairé. S'ils regardent vers la droite, les Investigateurs verront que le large couloir continue sur cinquante mètres avant de tourner sur la droite où le sol monte progressivement. De cette direction, le groupe peut entendre un vrombissement grave ressemblant à la cadence d'une machine.

Si les Investigateurs tournent à gauche, ils verront qu'après le virage, le couloir s'arrête brusquement sur une double-porte munie de petites fenêtres et portant d'étranges motifs de lumière phosphorescente (le symbole Mi-Go pour « Dispensaire »). Si un jet sous l'« Écoute » est réussi à la porte, les Investigateurs entendront à l'intérieur le bruit de Mi-Go en plein travail. Les portes masquent les bruits faits par les Investigateurs et si l'un des Investigateurs réussit un jet pour « Se cacher », il pourra jeter un coup d'œil par l'une des petites fenêtres en cristal sans être vu.

A l'intérieur, un groupe de quatre Mi-Go travaille dans une pièce d'environ douze mètres carrés. Si l'Investigateur reste sain d'esprit, il verra que le mur opposé est muni d'une double porte identique à celle près de laquelle il se tient, tandis que sur le mur de gauche sont accrochés des cylindres de métal brillant étiquetés. Un autre de ces étranges récipients est posé sur une table au centre de la pièce et il est connecté à un appareil électrique au moyen de nombreux fils. A proximité, il y a une plaque en plastique sur un socle et sur cette plaque repose le mineur manquant dont le sommet de la tête a été soigneusement coupé, montrant un crâne vide, dépourvu de cerveau. L'Investigateur devra réussir un jet sous la Santé Mentale ou perdre 1D4 point.

Si les Investigateurs réussissent à entrer dans la pièce, ils verront que les étiquettes de cinq des cylindres sont remplies tandis que les trois autres sont vierges. (Une étiquette remplie indique que le cylindre contient un cerveau préparé et l'identifie. Une étiquette vierge signifie que le cylindre est vide). Un jet en « Mécanique » est nécessaire pour ouvrir un des récipients. Si l'étiquette du cylindre choisi est vierge, les Investigateurs verront un cylindre vide et sec. S'ils ont choisi une étiquette remplie, ils verront que le cylindre contient un cerveau humain vivant, flottant dans un épais liquide et rattaché au récipient par plusieurs petits fils. Les Investigateurs devront réussir un jet sous la Santé Mentale ou perdre 1D3 point.

Si un jet sous l'« Électricité » est réussi pendant l'examen de la machine à proximité, l'Investigateur saura comment la mettre en marche. Si les Investigateurs mettent la machine en marche, ils pourront discuter avec le cerveau du mineur manquant, maintenant contenu dans le cylindre à proximité. Cette épreuve l'a rendu fou. Entre des hurlements et des cris incohérents, il racontera aux Investigateurs comment il en vint à soupçonner Harris et à le suivre une nuit jusqu'au secteur A-48. Là, il découvrit qu'Harris était de connivence avec d'horribles créatures provenant de l'entrée d'une caverne dans la montagne. Il fut découvert et capturé par les Mi-Go. Lorsqu'il se réveilla, il se retrouva dans le noir sans entendre le moindre bruit, même le son de sa voix. Il ne peut bouger et ne comprend pas ce qui lui est arrivé ; il implorera les Investigateurs de l'aider à s'évader de sa prison. Tout sauvetage est impossible et quiconque entendant les plaintes pathétiques de l'homme devra réussir un jet sous la Santé Mentale ou perdre 1D3 point, simplement par manque de sang-froid. Le mieux qu'on puisse faire est de l'achever.

La double-porte de l'autre côté de la pièce conduit à un réseau de couloirs et les Investigateurs qui décident d'explorer cette partie de la colonie rencontreront de plus en plus de Mi-Go au fur et à mesure qu'ils avanceront.

Si les Investigateurs se dirigent vers le vrombissement provenant de la droite, ils marcheront environ sur deux cents mètres en empruntant le tunnel en pente qui débouchera dans une grande salle circulaire construite dans la roche et éclairée du dessus par une lumière bleu-verte. D'où sont les Investigateurs, à environ quinze mètres de l'ouverture, ils ne peuvent voir le sol de la salle mais en regardant à travers l'ouverture, ils verront que la salle, d'environ huit cents mètres de large, est ouverte sur le ciel ; un ciel noir constellé de milliers d'étoiles. Le bord éloigné de la salle est formé d'une dentelure de rochers et, au-dessus du mur, les Investigateurs verront, suspendue dans le ciel, une grosse planète bleue et verte qui est la source de lumière. Un coup d'œil attentif et les Investigateurs pourront reconnaître les océans et les continents de la planète Terre. S'ils ne s'en doutaient pas auparavant, les Investigateurs se rendront alors compte qu'ils sont sur la lune et que le tunnel qu'ils ont pris mène sur le bord d'un cratère lunaire. La révélation nécessite un jet sous la Santé Mentale ou la perte de 1D8 point.

Le bourdonnement ou le vrombissement vient du sol du cratère. Un jet réussi sous la « Connaissance du Mythe de Cthulhu » révélera que cela correspond à une tentative d'invocation d'un type de créature. Les Investigateurs peuvent vouloir s'approcher pour mieux voir, ce qui est aisément réalisable puisque la pente du sol les cache effectivement des créatures situées au fond du cratère. Les Investigateurs seront incapables de dire si c'est un champ ou un dôme transparent qui retient l'atmosphère au-dessus d'eux, dans le cratère, mais ils remarqueront que le cratère est muni de plusieurs entrées similaires à celle qu'ils ont empruntée. Lorsque les Investigateurs regarderont, ils verront de temps en temps des formes roses sortir de l'une des cavernes éloignées et glisser ou ramper en descendant les

chemins sinueux qui mènent au cratère. En regardant soigneusement les bords du fond du cratère, les Investigateurs éprouveront de la répulsion à la vue de plus d'un millier de Fungi et d'au moins une centaine d'humains sautant et se faufilant les uns au-dessus des autres devant un gigantesque autel en plastique. La vue de cette scène demandera un jet sous la Santé Mentale ou fera perdre 6 points. Un jet réussi entraînera quand même la perte de 1D6 point. Un Investigateur audacieux peut vouloir continuer à observer la cérémonie qui a lieu sous ses yeux. S'il le fait, il sera assailli par une odeur de tombe fraîchement ouverte et ses yeux verront la masse noire, informe et visqueuse de Shub-Niggurath, le Bouc aux Mille Chevreaux. Tout cri ou coup de feu attirera l'attention des créatures d'en dessous qui viendront immédiatement enquêter.

La planque des rebelles

Sancho constitue le moyen le plus vraisemblable de connaître l'emplacement de ce lieu, et ce sera très dur. La façon dont les Investigateurs obtiendront ce renseignement de lui est laissée à la discrétion du Gardien. Si les Investigateurs doivent approcher l'endroit, ils verront qu'il est constitué d'un réseau de petites cavernes situées sous une saillie rocheuse. Deux rebelles montent la garde en permanence. Ils sont armés avec des fusils fournis par la NWI et sont très méfiants à l'égard des étrangers. Ils tireront d'abord et poseront des questions ensuite. Tout Investigateur capturé dans cet endroit sera exécuté sommairement, comme intrus ou espion, ou les deux à la fois.

GOYO

Ancien bandit, il est maintenant galvanisé par des rêves de révolution. Il est totalement dévoué à sa cause et ne laissera rien se dresser sur son chemin. Il ne veut aucun mal aux Investigateurs mais si Sancho lui révéle qu'ils amènent des explosifs ou une quantité d'armes sur le chemin qui monte à la mine, il s'embusquera pour les voler. Si les Investigateurs livrent les biens, il restera à peu près poli et amical mais il s'emporte facilement et s'il est insulté, il peut faire sauter le doigt d'un Investigateur ou pire.

Goyo, toujours méfiant, a suivi Harris jusqu'au secteur A-48 et a a sisté aux tractations entre l'homme et les Fungi. Il a été terrifié par ce qu'il a vu, mais il reste indécis sur ce qu'il doit faire car il a peur d'une interruption des livraisons d'armes de la NWI. Goyo peut être persuadé d'agir contre Harris mais seulement si on arrive à lui faire comprendre l'importance de la situation. Il connaît également l'Autel de Yig.

FOR 15	CON 17	TAI 16	INT 15	POU 14
DEX 16	APP 16	SAN 55	EDU 10	PdV 17

COMPÉTENCES : Parler anglais 50 %, Parler espagnol 75 %, Parler Quechua 65 %, Premiers soins 75 %, Dessiner une carte 60 %, Écoute 65 %, Psychologie 75 %, Se cacher 75 %, Discrétion 75 %, Pick-pocket 75 %, Discussion 45 %, Éloquence 80 %, Couteau 90 %, Pistolet 85 %, Fusil 90 %.

LES REBELLES

Il y a en tout 25 hommes plus ou moins loyaux envers leur chef. Peu d'entre eux partagent la ferveur révolutionnaire de Goyo et la plupart se considèrent simplement comme des bandits.

Supposer qu'ils ont tous les mêmes caractéristiques.

FOR 15	CON 14	TAI 14	INT 10	POU 10
DEX 14	APP 10	SAN 45	EDU 3	PdV 14

COMPÉTENCES : Se cacher 55 %, Discrétion 65 %, Pick-pocket 55 %, Couteau 75 %, Pistolet 80 %, Fusil 70 %.

Si les Investigateurs entrent dans les cavernes et les fouillent, ils trouveront des papiers prouvant que Peale et la NWI sont les fournisseurs des armes des rebelles. Le gouvernement péruvien serait très intéressé par ces preuves, pour ne pas dire plus.

L'Autel de Yig

Caché parmi les rochers à pic se dresse un vieil édifice en pierre de près de quatre mètres de haut. Il a été sculpté dans un seul bloc de pierre et décoré de serpents entrelacés. Le centre de l'autel est dominé par une énorme tête, mi-humaine, mi-serpent, avec des yeux



bridés et une bouche ouverte découvrant des crochets courbés et une langue fourchue. Sous la tête, gravés dans le roc, figurent d'étranges pictogrammes semblables à ceux de la tablette de bois trouvée sur le corps de l'un des Indiens. La vue de cet objet hideux demandera un jet sous la Santé Mentale ou fera perdre un point.

Un jet réussi pour « Trouver objet caché » révélera des traces de pas d'Indiens assez récentes autour de l'autel. Un jet réussi sous l'« Archéologie » ou l'« Anthropologie » permettra aux Investigateurs de savoir que cet autel a été construit par les Huari, une tribu indienne antérieure aux Incas. Un jet réussi sous la « Connaissance du Mythe de Cthulhu » révélera que cet autel est consacré au dieu-serpent Yig. Ce monument a la possibilité d'accroître le pouvoir de certains sortilèges lancés près de lui. Le sortilège « Invocation d'un Enfant de Yig » lancé sur l'autel provoquera l'éruption soudaine de 10 × 1D10 Enfants de Yig de la bouche de la tête en pierre, formant un tapis de serpents vivants aux pieds du jeteur du sort et de ses compagnons, et entraînant la perte de 1D10 point de SAN pour tous ceux qui rateraient leur jet sous la Santé Mentale. Les enfants ne feront aucun mal à ceux qui ne leur font rien, à moins d'être commandés par un prêtre de Yig ou d'être sous l'influence d'un sortilège.

Un sortilège pour contacter Yig lancé à cet endroit fournira le même tapis de serpents, mais en présence de Yig.

YIG

Le Père des Serpents a dominé la région pendant des siècles et il est irrité par l'intrusion d'étrangers. Il a ordonné à ses adorateurs Huari de défendre leur terre contre les étrangers et c'est Yig qui est la source de la légende de l'« Ombre qui marche ».

Si les Investigateurs osent contacter Yig, les Grands Anciens enrôleront les Investigateurs pour les aider à détruire les installations de la NWI et les Fungi. Les termes de l'accord ressembleront à quelque chose du genre : si les Investigateurs font exactement ce qu'il dit, il ne les tuera pas immédiatement avec des centaines de serpents venimeux.

Invocation d'un Enfant de Yig

Ce sortilège agit comme les invocations habituelles et doit être lancé seulement dans les endroits où existe le culte de Yig ou bien dans les endroits où Yig a été puissant au cours des derniers siècles. L'Enfant s'enroule subitement autour de la jambe du jeteur du sortilège, sans prévenir et entraîne la perte de 1D4 point de SAN si le jet sous la Santé Mentale échoue.

Contrôle d'un Enfant de Yig

Ce sortilège est conforme aux sortilèges de contrôle décrits dans le livre de règles de « L'Appel de Cthulhu ». Si le sortilège de contrôle n'est pas correctement lancé après avoir invoqué l'Enfant, ce dernier peut subitement s'enrouler autour de la jambe du jeteur du sortilège et le mordre.

Les Investigateurs devront s'agenouiller et se prosterner lorsqu'ils contacteront Yig et ils ne devront pas le regarder ; ils devront faire un jet sous la Santé Mentale uniquement en raison du tapis de serpents qui l'accompagne. Si un Investigateur échoue dans l'exécution des instructions qu'on lui a données, il recevra la visite d'un Enfant de Yig. Yig tentera d'apprendre aux Investigateurs les sortilèges « Invocation d'un Enfant de Yig » et « Contrôle d'un Enfant de Yig » (il faudra un jet sous l'« Idée » pour retenir effectivement les sortilèges).

L'OMBRE QUI MARCHE

Le nom de cet homme est Ngansa et c'est un Indien Montagnais du Grand Nord canadien. Il a voyagé à pied jusu'en Amérique du Sud car il a été psychiquement averti de la présence des Fungi. Il a déjà eu affaire à ces créatures lorsqu'il a rencontré dans le nord du Vermont, Jonathan Harris traitant avec les Fungi. Les ancêtres de Ngansa furent déjà destinés à confronter ces êtres et il porte avec lui un bâton ancien utilisé maintes fois contre les Fungi.

Cet Indien est plus que centenaire et il apparaît comme tel, bien qu'il soit encore en bonne santé. Il a peint son corps avec une pâte blanche collante qui lui donne une apparence fantômatique et s'il devait surprendre un Investigateur en surgissant brutalement de derrière quelque chose (ce qu'il fait habituellement), l'Investigateur devrait réussir un jet sous sa Santé Mentale ou perdre 1D2 point.

Ce chaman mystique peut s'assurer le concours des Investigateurs s'il pense qu'ils peuvent l'aider, mais il ne tolérera aucune interposition et détruira tous ceux qui se dresseront sur son chemin. Son intention est d'appeler Cthugha, et de se servir du monstre pour détruire la caverne des Mi-Go et la « Porte » qu'elle contient. Après quoi, il dirigera Cthugha contre la mine de la NWI pour la réduire en cendres.

Ngansa n'a aucun lien avec Yig bien que le Grand Ancien ait été capable de prédire sa venue.

FOR 14	CON 18	TAI 12	INT 18	POU 20
DEX 18	APP 16	SAN 69	EDU 20	PdV 15

COMPÉTENCES : Parler français 25 %, Parler anglais 15 %, Connaissance du Mythe de Cthulhu 20 %, Écoute 90 %, Trouver objet caché 80 %, Suivre une piste 95 %, Se cacher 100 %, Déplacement silencieux 100 %.
ARMURE : La pâte que Ngansa a étalée sur son corps est une mixture spéciale qu'il a lui-même préparée. Elle sert à repousser les Fungi qui y sont allergiques. La matière est toxique pour la biologie étrangère des Mi-Go et leur donne une intense sensation de brûlures douloureuses s'ils y touchent. La pâte fournit également une protection contre l'intense chaleur créée par Cthugha.
SORTILÈGES : Appeler Cthugha, Appeler Ithagua.

Le bâton de Ngansa

Cette branche de chêne gravée, d'un mètre cinquante de long et couverte de symboles, est vieille de plusieurs siècles et a appartenu à la famille de Ngansa pendant des générations. S'il est utilisé correctement, le bâton augmentera les chances de succès des sortilèges « Appeler Cthugha » et « Appeler Ithagua » à 95 %. Il double les chances de renvoyer ces déités.

Si Ngansa devait être mortellement blessé au cours de cette aventure, il tenterait de transmettre le bâton à l'un des Investigateurs, probablement celui qui lui apparaîtrait comme le plus honnête. Ngansa aurait dû normalement transmettre sa possession à un fils ou à un petit-fils, mais il n'a pas de descendance. L'individu qui accepte ce don sera amené à développer un lien spychique avec le bâton. Lorsque le bâton est « légué » à un nouveau possesseur, ce possesseur devient immédiatement conscient des pouvoirs du bâton ainsi que des sortilèges qui sont nécessaires pour l'activer. L'Investigateur recevra également la même perception psychique des Mi-Go que celle qui a amené Ngansa à cet endroit. L'Investigateur peut se considérer comme l'« esclave » d'un bâton qui le mènera continuellement à la recherche des Fungi pour les détruire.

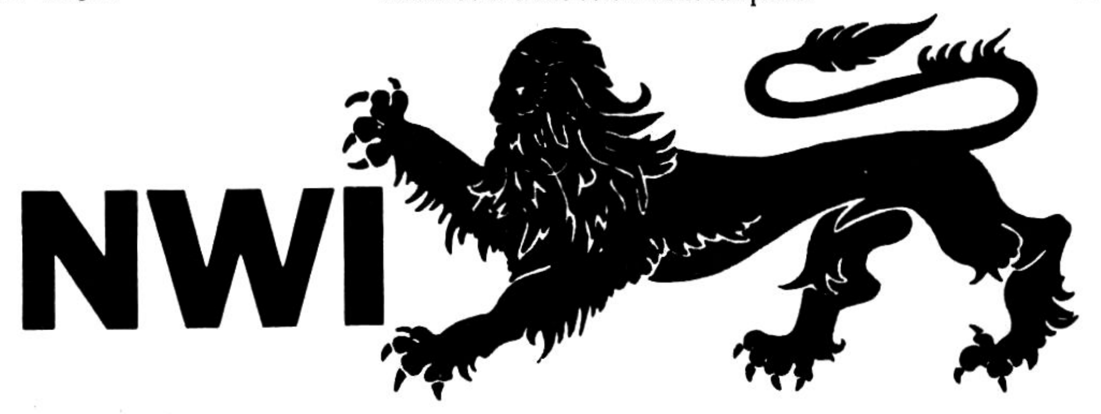
Note pour le Gardien : il n'y a pas de moment précis pour la venue de Ngansa ; son rôle dans le scénario est laissé à l'appréciation du Gardien. Il peut servir à aider ou à gêner les Investigateurs, ou même à sauver l'un d'entre eux d'un sort funeste. Cependant, le Gardien ne doit pas se sentir obligé de l'utiliser s'il ne le désire pas.

CONCLUSION

Ce scénario a de nombreuses conclusions possibles mais le renseignement le plus important est constitué par les factures de transport par bateau du Jean-Bleu trouvées dans le meuble à tiroirs de Harris. Elles contiennent une adresse dont les Investigateurs auront besoin pour entrer dans le prochain chapitre. S'ils négligent cet indice au cours de leurs recherches, le Gardien devra veiller à ce qu'ils l'obtiennent par d'autres moyens. Un survivant de la destruction de la mine le trouvera ou il leur sera fourni par le Dr Richards, voire même par le méfiant Peale. Si cela est vraiment impossible, le Gardien pourra toujours faire appel à Paul Le Mond pour remettre les Investigateurs sur la piste.

Un autre indice important est la lettre sur le bureau de Harris. C'est la première preuve solide du lien qui existe entre Edward Chandler et la Confrérie. Jusque-là, seul le nom « Edward » aura été mis en relation avec la Confrérie. Les Investigateurs peuvent facilement savoir que le nom du directeur de la compagnie est Edward Chandler. Un Investigateur peut se rappeler du nom de Chandler dans le livre de la Confrérie.

Le dernier indice de la mine est contenu dans l'enseigne qui surmonte la porte principale du camp. Elle annonce que le camp appartient à la NWI et représente le logo de la compagnie : il s'agit de la silhouette d'une bête léonine rampante. □



Les deux chapitres qui suivent diffèrent légèrement des autres dans le sens où ils contiennent chacun une série d'événements qui se déroulent quelles que soient les actions des Investigateurs. Ces deux chapitres sont assez mouvementés et donneront l'occasion aux Investigateurs de découvrir certains des sinistres complots de la Confrérie ainsi qu'une chance d'essayer de les faire échouer.

De plus, la seconde partie, qui commence par une attaque directe des Investigateurs par un agent de la Confrérie, peut s'imbriquer avec la première partie à partir de la seconde nuit que les Investigateurs passeront à San Francisco. Cela peut s'avérer déroutant pour les Investigateurs car les indices de départ mènent dans deux directions en apparence différentes et cette façon de jouer ne doit être abordée que par un Gardien expérimenté. Si elles sont jouées séparément, la seconde partie doit commencer immédiatement après la conclusion de la première partie.

San Francisco

VI.

Près de la baie : première partie

Les Investigateurs suivent les mystérieuses expéditions de Jean-Bleu par bateau, du Pérou jusqu'à San Francisco.

RENSEIGNEMENTS POUR LES INVESTIGATEURS

Les Investigateurs devront être en possession de l'adresse de la compagnie maritime mentionnée sur les polices de chargement trouvées dans le bureau de Jonathan Harris au chapitre V. Une partie de l'adresse de ces factures contient des idéogrammes chinois signifiant « Lang-Fu ».

RENSEIGNEMENTS POUR LE GARDIEN

L'adresse de la compagnie maritime est celle d'un entrepôt sur les quais de San Francisco. Des ouvriers travaillant pour Lang-Fu débarquent le Jean-Bleu et le livrent à un endroit secret de la ville où Lang-Fu surveille la fabrication de l'encens spécial qui est envoyé ensuite par bateau dans le monde entier. Lang-Fu est le chef d'un ancien culte de Ceux des Profondeurs qui provient de Chine. Il a presque achevé le traitement du Jean-Bleu et s'apprête maintenant à partir pour l'Égypte dans l'attente du Jour de la Bête.

Ce chapitre diffère des précédents car il contient une suite d'événements qui arriveront au jour le jour et qui se produiront quelles que soient les actions des Investigateurs, bien qu'il soit possible que les Investigateurs interviennent à un tel point que le Gardien doive modifier la suite des événements. Ces événements sont les suivants :

Premier jour : les Investigateurs arrivent à San Francisco peu après la dernière expédition de Jean-Bleu en provenance du Pérou.

Deuxième jour : le Jean-Bleu est déchargé par les hommes de Lang-Fu et livré à un laboratoire secret sous un temple.

Troisième jour : le traitement de la dernière livraison de Jean-Bleu est achevé et le matériau est livré à un temple de Rhon-Paku à Mexico, au Mexique. Le laboratoire est fermé, l'équipement est déménagé et toutes (?) les preuves sont détruites.

Quatrième jour : Lang-Fu et son culte célèbrent une cérémonie sur la plage de Pearl Beach. Lang-Fu part pour l'Égypte.

RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

Si les Investigateurs font des recherches sur Lang-Fu, ils trouveront les renseignements suivants à la bibliothèque, s'ils ont réussi leur jet de « Bibliothèque ».

1. Dans le rayon Histoire, les Investigateurs trouveront que le nom est cité en relation avec un souverain démoniaque d'une province du sud de la Chine aux XIIe et XIIIe siècles. Il est dit que ce Lang-Fu était un magicien et qu'il tenait des conversations avec une grande créature venue de la mer. Il a été tué et ses adeptes ont été exterminés par Kublai Khan en 1264.

2. Dans le rayon Occultisme, les Investigateurs découvriront que le nom de Lang-Fu est relié à celui de Thion-a-Hwir (Ligue des Cieux et de la Terre), une confrérie mystique d'intellectuels chinois qui aurait disparu en 1674.

Si les Investigateurs se renseignent dans les rues de Chinatown, ils pourront obtenir un renseignement par jour s'ils réussissent un jet pour « Parler le chinois » et un jet sous l'« Éloquence » (l'information qu'ils obtiennent est laissée au choix du Gardien).

1. Lang-Fu est le chef d'une étrange secte de bouddhistes.

2. Lang-Fu est aperçu en ville de temps en temps, à bord d'une grande limousine noire.

3. Lang-Fu est lié à l'Organisation du crime.

4. L'adresse du temple mystérieux mené par Lang-Fu.

5. Lang-Fu célèbre parfois des cérémonies, en extérieur, sur une plage déserte de la côte.

6. Lang-Fu est un médecin qui utilise d'anciennes médecines pour soigner ses patients.

SCÈNES

L'entrepôt

C'est l'adresse de la compagnie maritime au sud de Market Street qui est mentionnée sur les polices de chargement. Les Investigateurs

verront qu'il s'agit d'un vieil entrepôt sur les quais avec des bassins de chargement dans la rue attenante. A l'intérieur, ils trouveront un magasinier à l'air ennuyé qui les mènera derrière un comptoir dissimulé dans un coin. Un mégot de cigare éteint est collé à sa bouche.

Le magasinier ne donnera que de vagues renseignements jusqu'à ce que les Investigateurs le soudoient. Il demandera 10 $, mais un jet réussi sous le « Marchandage » le fera descendre à 5 $. Il pourra révéler aux Investigateurs que « des bidons d'cette marchandise sont arrivés en une ou deux fois, d'puis maint'nant plus d'un an. L'est ramassée régulièrement par des chinois. » Il leur révélera qu'il y a encore maintenant deux bidons dans le fond, à droite, mais, en aucune circonstance, il ne permettra à des personnes non autorisées de s'approcher de cet endroit ; il pourrait perdre son travail.

Si un ou deux Investigateurs devaient choisir de surveiller l'entrepôt, ils verraient, le deuxième jour, un camion tout cabossé et conduit par deux chinois venir se garer près des bassins de chargement. L'un des hommes descendra du camion et se dirigera vers l'entrepôt en boitant légèrement. Quelques minutes plus tard, il reviendra sur les quais en roulant deux bidons jusqu'à l'arrière du camion. Il signera un reçu au magasinier et s'éloignera avec son compagnon en camion.

Si les Investigateurs tentent de suivre le camion, ils devront faire attention de ne pas éveiller les soupçons. Cela nécessitera de réussir un jet sous la « Conduite automobile ».

Si le jet est raté, les hommes du camion seront avertis qu'ils sont suivis et feront tout ce qu'ils peuvent pour semer les Investigateurs. La compétence du conducteur est de 35 %. S'ils ne peuvent pas se débarrasser des Investigateurs, il est très probable que la tentative de fuite se solde par un accident. S'ils sont capturés par les Investigateurs ou par la police, les deux hommes refuseront de parler.

Si les Investigateurs réussissent à suivre discrètement le véhicule, ils le verront finalement tourner dans une ruelle étroite et s'arrêter devant une porte nue. Là, les deux hommes déchargeront les deux bidons en métal et les rouleront par la porte. Si les Investigateurs les attendent, ils les verront réapparaître au bout de dix minutes et repartir en camion. Si les Investigateurs continuent de les suivre, ils verront que les hommes ont des activités normales pour le restant de la journée. S'ils ne sont pas rudoyés, les deux hommes seront aperçus à nouveau sur la plage de Pearl Beach.

LES HOMMES DU CAMION

Ces deux hommes travaillent pour Lang-Fu et ont du sang de Ceux des Profondeurs. Ils se battront jusqu'à la mort si cela est nécessaire, mais fuiront si c'est possible. S'ils sont pris, ils ne dévoileront pas le moindre renseignement.

Le Conducteur

FOR 11	CON 9	TAI 9	INT 9	POU 10
DEX 11	APP 3	SAN 0	EDU 7	PdV 9

COMPÉTENCES : Conduite de camion 35 %, Couteau 45 %.

Le passager

FOR 13	CON 12	TAI 12	INT 9	POU 9
DEX 9	APP 3	SAN 0	EDU 4	PdV 12

COMPÉTENCE : Couteau 55 %.

Le temple

Si les Investigateurs ouvrent la porte anonyme de la ruelle, ils verront un long corridor qui se termine par une autre porte dont la boiserie dorée est décorée de symboles chinois. Un jet sous l'« Anthropologie » révélera que le style est typique de celui des temples bouddhistes, mais avec quelques différences étranges. Un jet réussi sous la « Lecture du chinois » ou sous la « Linguistique » montrera que certain de ces symboles ne sont pas du tout chinois.

Si les Investigateurs décident d'ouvrir la porte, ils verront une petite piéce décorée à l'orientale et dans laquelle règne une forte odeur d'encens. Derrière l'odeur d'encens, il y a une odeur de musc. Les murs sont décorés de panneaux de bois avec des gravures complexes qui couvrent le mur de plâtre dénudé. A l'opposé de la pièce, une petite statue dorée du Bouddha, sise sur un piédestal en bois, est flanquée de deux braseros rougeoyants en fer. Un homme, habillé avec une longue robe, se tient près de la statue et regarde les Investigateurs entrer. Ses traits orientaux sont difficilement discernables à la faible lumière du temple.

Cet homme est le grand prêtre du temple (après Lang-Fu) et il porte la marque de Ceux des Profondeurs. Il est très méfiant vis-à-vis des intrus et il ne s'approchera pas. Si on lui parle, il prétendra ne pas comprendre l'anglais à part pour dire qu'aucun étranger n'est admis dans le temple. Si, pour n'importe quelle raison, il est obligé de s'avancer vers les Investigateurs, il marchera avec un sautillement caractéristique en traînant des pieds et lorsqu'il sera mieux visible, les distortions hideuses de son visage, semblables aux traits d'une grenouille, deviendront apparentes. Les Investigateurs voyant le visage du prêtre d'une manière inattendue devront réussir un jet sous la Santé Mentale ou perdre 1D3 point.

Au premier signe de menace, le prêtre attaquera avec un long couteau courbé qu'il tenait caché dans sa robe. Le prêtre sortira le couteau et frappera une fois avant d'appeler au secours. S'il crie ou si un coup de feu est tiré, le groupe sous le temple sera averti et viendra en aide au prêtre. Il surgira brusquement d'une trappe placée sous le Bouddha qui se brisera sur le sol. Si les Investigateurs peuvent maîtriser le prêtre sans faire beaucoup de bruit, le groupe du dessous ne saura pas ce qui s'est passé.

LE PRÊTRE DU TEMPLE

FOR 11	CON 12	TAI 10	INT 14	POU 15
DEX 9	APP 5	SAN 0	EDU 12	PdV 11

COMPÉTENCES : Connaissance du Mythe de Cthulhu 65 %, Se cacher 50 %, Discrétion 40 %, Couteau 65 %.

SORTILÈGES : Contacter Ceux des Profondeurs, Contacter Cthulhu, l'Épouvantable Malédiction d'Azathoth.

Si les Investigateurs ont la possibilité d'examiner le temple, ils trouveront d'autres écritures, semblables à celles trouvées sur la boiserie de la porte. Un examen attentif des panneaux révélera de petites silhouettes de créatures des mers mélangées parmi d'autres gravures plus traditionnelles. Un jet réussi pour « Trouver objet caché » en examinant le Bouddha en plâtre révélera que le plâtre est fissuré, laissant apparaître une autre statue en métal. La statue est très lourde et si le plâtre est cassé, la forme qui apparaîtra est celle d'une statue de l'un de Ceux des Profondeurs, sculptée dans de l'or dans un style asiatique. Les Investigateurs voyant l'hideuse statue devront réussir un jet sous la Santé Mentale ou perdre 1D3 point. La sculpture est très fine et un jet réussi sous l'« Archéologie » ou l'« Anthropologie » révélera qu'elle a été réalisée environ un siècle avant J.-C. Un Investigateur réussissant un jet sous la « Connaissance du Mythe de Cthulhu » reconnaîtra l'être comme étant Hydra, la grand-mère de Ceux des Profondeurs. Il y a une inscription en chinois sous la statue. Si un Investigateur est capable de la lire, il pourra vérifier la date à laquelle la statue a été faite et découvrira qu'elle constitue un cadeau pour une personne nommée Lang-Fu.

Si les Investigateurs déplacent le piédestal en bois sur lequel repose le Bouddha, ils découvriront qu'il cache une trappe sur le sol. En ouvrant la trappe, les Investigateurs seront assaillis par une forte odeur de poisson. L'air est humide et un jet réussi sous l'« Écoute » permettra d'entendre le bruit lointain du clapotis des vagues. Une lumière brille au bas d'un escalier de bois.



Sous le temple

En poursuivant leur chemin dans les escaliers, les Investigateurs arriveront sur un palier avec un escalier qui descend à sa gauche. A ce moment, l'odeur de poisson sera beaucoup plus forte et le son des vagues sera aisément discernable. Un jet sous l'« Écoute » révélera deux voix humaines, venant du dessous et parlant en chinois. Tout Investigateur qui descend le second escalier devra réussir un jet sous la « Discrétion » ou il alertera les personnes d'en-dessous.

Au bas de l'escalier, les Investigateurs verront que la lumière provient d'une petite pièce, au plafond bas, à gauche. A leur droite, il y a un tunnel en pierre et en terre d'où semblent provenir l'odeur de poisson et les bruits d'eau. Une brise humide souffle de cette direction. A l'intérieur de la pièce de gauche se trouvent deux Chinois ; l'un d'eux manipule une sorte de petite presse mécanique tandis que l'autre est penché sur une table tournant, le dos aux Investigateurs (si aucun des Investigateurs n'a raté son jet sous le « Déplacement silencieux », sinon ces hommes attendront les intrus, de même que Ceux des Profondeurs qui sont dans le tunnel). Ces deux hommes portent la marque du sang de Ceux des Profondeurs et combattront jusqu'à la mort. Par contre, Ceux des Profondeurs s'enfuiront vers l'eau si les Investigateurs se révèlent trop forts pour eux.

LES HOMMES SOUS LE TEMPLE

Ces deux hommes sont des disciples de Lang-Fu. L'un d'eux est initié aux arts de la Magie. Ils ont tous les deux du sang de Ceux des Profondeurs et préféreront mourir au combat que de se rendre.

L'homme à table

FOR 11	CON 12	TAI 8	INT 15	POU 15
DEX 12	APP 8	SAN 0	EDU 13	PdV 10

COMPÉTENCES : Parler anglais 20 %, Connaissance du Mythe de Cthulhu 70 %, Occultisme 25 %, Couteau 50 %.
SORTILÈGES : Contacter Ceux des Profondeurs, Contacter Cthulhu, Destruction de l'esprit, Enchantement de l'Encens.

L'homme manipulant la presse

FOR 16	CON 15	TAI 15	INT 16	POU 8
DEX 11	APP 6	SAN 0	EDU 6	PdV 15

COMPÉTENCES : Parler anglais 10 %, Connaissance du Mythe de Cthulhu 35 %, Couteau 85 %.

Si l'un des Investigateurs examine l'appareillage utilisé par les hommes et réussit un jet sous la « Connaissance », il pourra dire que l'engin était utilisé pour fabriquer des blocs d'encens. Les deux bidons en métal contenant le Jean-Bleu sont à proximité ainsi qu'un récipient de résine servant à lier les ingrédients en blocs.

Sur la table, les Investigateurs trouveront un certain nombre d'objets intéressants. Sur une feuille de papier, écritent en chinois, figurent des parties (des notes) d'un sortilège appelé « Enchantement de l'Encens ». Un certain nombre de blocs d'encens sont à côté de cette feuille. A proximité, il y a une boîte en caoutchouc de fabrication récente ayant environ la taille d'une petite valise. Ses fermoirs s'ouvrent aisément. Elle est à moitié remplie de blocs d'encens et elle contient aussi une feuille de parchemin soigneusement pliée. Le parchemin est écrit en espagnol et si un Investigateur peut le lire, il verra qu'il contient deux sortilèges : « Invocation » et « Contrôle de Dhole ». Si la boîte est vidée, les Investigateurs verront le texte suivant, moulé au fond de la boîte : « Fabriqué par Pendleton Rubber Co., Peaslee, Ohio : une division de la NWI ». Un jet sous l'« Idée » permettra à l'un des Investigateurs de se souvenir d'avoir vu une publicité récente de ce produit dans un magazine. Ces boîtes sont disponibles sous plusieurs formes et en plusieurs tailles. Elles peuvent être utilisées pour le stockage ou le transport par bateau de nombreux objets et, entre autres, elles sont garanties imperméables et à l'épreuve de l'humidité. Elles sont disponibles dans les meilleurs magasins.

Une sorte de liste écrite en chinois est accrochée au mur au-dessus de la table. Toutes les lignes sont rayées sauf la dernière. Si un Investigateur peut les lire, il découvrira qu'elles contiennent des adresses situées chacune dans l'une des plus grandes villes du monde. La seule ligne non rayée correspond à une adresse de la ville de Mexico. L'une des adresses se trouve juste être à San Francisco et une recherche montrera qu'elle correspond à l'adresse du temple de Rhon-Paku local (voir l'appendice F). Si les Investigateurs vérifient, d'une façon ou d'une autre, le reste des adresses écrites sur la liste, ils trouveront qu'elles sont toutes des adresses de Rhon-Paku. Si les Investigateurs ont l'occasion de fouiller les hommes, ils trouveront sur l'un d'eux un bout de papier avec les mots « Pearl Beach » écrits en chinois. Ils sont suivis d'une date correspondant au quatrième jour.

Le tunnel de droite s'ouvre sur une petite salle souterraine. Le sol est couvert de vase et la pièce est à moitié envahie par la mer qui arrive de la baie par un passage souterrain. Il y a 1D6 êtres de Ceux des Profondeurs qui attendent là la préparation de leur colis dans la pièce d'à-côté. Si les Investigateurs sont engagés dans un combat sur le sol glissant, ils devront faire un jet sous la DEX × 5 % chaque round pour ne pas glisser. Ceux des Profondeurs, au lieu de se tenir debout et de combattre, tenteront de saisir les Investigateurs et de les tirer dans l'eau. Généralement, deux êtres des Profondeurs saisiront la victime en même temps et opposeront leurs FOR combinées à celle de l'Investigateur. S'ils réussissent, ils sauteront dans l'eau avec leur victime et nageront vers la mer avec le malheureux Investigateur. A chaque round, l'Investigateur pourra opposer sa FOR à celles des créatures afin de se libérer, tout en appliquant les règles de noyade du livre de règles de « L'Appel de Cthulhu ». Si l'Investigateur devait se libérer, Ceux des Profondeurs l'abandonneraient et il pourrait revenir à la nage, ce qui nécessiterait deux rounds de nage pour chaque round où il était emporté vers le large par les monstres (ils nagent plus vite que les hommes). Toute tentative de nager dans la direction où était emmené l'Investigateur conduirait à une mort certaine par noyade.

Note pour le Gardien : si les Investigateurs devaient arriver au temple après le troisième jour, ils trouveraient l'endroit abandonné et vide. Le Gardien peut faire en sorte qu'une preuve ait été oubliée et soit trouvée par les Investigateurs.

RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

Il devrait être relativement facile de découvrir que la plage de Pearl Beach est située à 32 km au nord de San Francisco, dans un endroit désert.

Si les Investigateurs lisent les dossiers de journaux de la bibliothèque, ils trouveront des articles, traitant de Pearl Beach, écrits en juillet 1910. Le récit concerne les morts accidentelles d'Alexandre Chandler, un homme d'affaire de la région de Chicago, et de sa femme Pauline, tout deux apparemment perdus en mer lorsque leur petit bateau à voile fut pris dans une bourrasque soudaine qui s'était levée dans la région de Pearl Beach. Ces deux personnes, en vacances à San Francisco n'étaient pas de retour sur les quais le soir et les gardes-côtes furent mis en alerte. Le lendemain, des débris de la petite embarcation furent retrouvés échoués juste au nord de Pearl Beach, par Peter Baird, un homme se prétendant « ermite » qui vit dans une cabane à proximité. Le récit continue par la description des entreprises Chandler et mentionne que le fils Chandler, Edward, est le seul héritier de la fortune de son père.

La cabane de Peter Baird

Cette petite cabane rustique, toute en pierre, est située à environ 3 km au nord de Pearl Beach, sur les hauteurs, et à environ 800 mètres de la mer. Lorsqu'ils approcheront, les Investigateurs remarqueront un étrange objet d'environ 60 cm de diamètre au-dessus de la porte, qui semble fait de bois d'épave ou de bois de cerf. Avant que les Investigateurs puissent l'examiner, ils seront stoppés par un coup de fusil d'avertissement, bien placé. Peter Baird veut rester un ermite et demandera à tout intrus de quitter son territoire immédiatement. Il faudra réussir un jet sous

AIDE DE JEU n° 8 : chapitre VI

Article de journal sur Pearl Beach

SAN FRANCISCO — Une épave, provenant probablement du bateau piloté par l'industriel Alexandre Chandler de Chicago, a été retrouvée aujourd'hui près d'une plage déserte à environ 32 km au nord de San Francisco. Cette découverte confirme l'hypothèse émise par les autorités selon laquelle Chandler et sa femme Pauline étaient perdus en mer.

Chandler et sa femme étaient en vacances cette semaine dans la région de San Francisco et ils ont été apparemment surpris par une tempête soudaine qui s'était levée au nord-ouest. Ils furent portés disparus la nuit dernière lorsque leur bateau ne rentra pas aux quais.

L'épave a été découverte par Peter Baird, une sorte d'ermite qui vit dans les environs de Pearl Beach.

La mort d'Alexandre Chandler laisse son fils Edward seul héritier des Entreprises Chandler en expansion. Les mesures commémoratives sont encore en instance.

l'« Éloquence » ou le « Baratin » pour le persuader d'écouter le groupe et, s'il est convaincu, il invitera l'Investigateur qui a réussi le jet à venir et à entrer dans sa cabane.

Une fois à l'intérieur, l'Investigateur sera prié de s'asseoir tandis que Baird restera assis près de la fenêtre, le fusil sur ses genoux. S'il est interrogé au sujet de Pearl Beach, Baird dira seulement qu'il s'y passe d'étranges choses la nuit et qu'il ne s'en approche jamais après le coucher du soleil. « Les Chinois y vont parfois, mais c'est pas un endroit pour les blancs ». Il n'en dira pas plus (il n'en connaît pas plus). S'il est interrogé au sujet de l'étrange objet placé au-dessus de sa porte, il racontera à l'Investigateur que c'est son grand-père, un capitaine de San Francisco, qui le lui a donné. Son grand-père l'a eu quelque part dans le Pacifique sud et c'est une sorte de porte-bonheur. S'il est interrogé au sujet du bateau échoué qu'il a découvert il y a des années, il deviendra plus silencieux et jettera plus souvent un coup d'œil par la fenêtre, comme s'il faisait un effort pour voir quelque chose. « J'connais rien d'plus que c'que j'ai dit à la police. C'est qu'c'est pas des rochers qu'ont fait éclater ce p'tit bateau. C'bateau l'était mordu en deux ! »

Si l'Investigateur parlant à Baird réussit un jet sous l'« Éloquence », il pourra convaincre le vieil ermite de les aider à Pearl Beach.

Si les Investigateurs ont l'occasion d'examiner l'étrange symbole au-dessus de la porte de la cabane, un jet sous l'« Anthropologie » leur révélera qu'il a été fabriqué en Polynésie, un jet sous la « Zoologie » qu'il est fait de fanon de baleine et un jet sous la « Connaissance du Mythe de Cthulhu » que c'est une forme du Signe des Anciens.

PETER BAIRD

Ce vieil ermite grognon, d'environ 65 ans, a vécu dans cet endroit retiré depuis plus de trente ans. Son grand-père, un capitaine de marine, raconta au jeune Peter de nombreuses histoires au sujet des choses étranges qu'il avait vues au cours de ses voyages dans le Pacifique sud. Peter a de petites connaissances sur le Mythe de Cthulhu.



FOR 14	CON 12	TAI 9	INT 12	POU 10
DEX 8	APP 10	SAN 40	EDU 8	PdV 11

COMPÉTENCES : Botanique 40 %, Premiers soins 65 %, Zoologie 50 %, Connaissance du Mythe de Cthulhu 15 %, Fusil 30-06 80 %.

Pearl Beach

Si les Investigateurs y vont en reconnaissance pendant le jour, ils trouveront l'endroit désert avec seulement les restes de plusieurs feux de bois. Un jet réussi pour « Suivre une piste » en explorant la plage de sable révélera la présence de traces de pieds palmés. Un jet réussi sous la « Connaissance du Mythe de Cthulhu » les identifiera comme appartenant à un petit monstre. Un jet réussi pour « Trouver objet caché » en scrutant l'horizon permettra à un Investigateur de déceler une fine spirale de fumée située à environ 3 km sur la côte (c'est la cabane de Peter Baird).

Environ une heure avant le coucher du soleil, deux camions bosselés (l'un d'eux est celui qui a été vu à l'entrepôt) arriveront, chargés d'environ deux douzaines de Chinois. La plupart des passagers marchent en boitant ou en traînant les pieds : une façon de marcher que les Investigateurs auront pu remarquer auparavant. Le groupe est constitué de disciples de Lang-Fu. Tandis qu'une partie d'entre eux construiront de grands feux de bois, les autres joueront de la musique sur des petits tambours, des gongs et des flûtes qu'ils ont amenés avec eux.

Juste avant que la nuit tombe, une grande limousine noire viendra s'arrêter près de la plage, et un vieux Chinois vêtu d'une robe de soie verte décorée de symboles dorés (qu'un jet sous l'« Occultisme » identifiera comme une « Robe de Vie », un cadeau que font généralement les enfants à leurs parents afin de leur assurer une longue vie) en descendra. Sous l'un de ses bras, il porte un grand vase en céramique et, sous l'autre bras, une étrange boîte en caoutchouc que les Investigateurs peuvent ou non reconnaître. Deux hommes plus grands, tout deux enveloppés dans des vêtements de soie noire,

descendront également de la voiture. Ils escorteront le vieil homme jusqu'à la plage avant de retourner à la voiture. (Si les Investigateurs réussissent à « Trouver objet caché » en examinant le vase, ils remarqueront qu'il est d'origine égyptienne. Un jet sous l'« Archéologie » l'identifiera ensuite comme un vase canope utilisé pour contenir les organes momifiés des égyptiens décédés. Un jet réussi sous l'« Idée » leur rappelera qu'il manquait l'un des vases canopes dans le tombeau de Nophru-Ka).

De retour à la voiture, les deux hommes ouvriront le coffre et en sortiront une forme enveloppée dans des couvertures et qui se débat. (Un jet pour « Trouver objet caché » en examinant ces deux hommes montrera qu'ils leur manquait le petit doigt de la main gauche. Un jet sous l'« Anthropologie » révélera au groupe qu'il s'agit de la marque d'une sombre bande d'assassins que l'on pensait dissoute et oubliée depuis longtemps). Ils porteront leur fardeau jusqu'à la plage et le déposeront sur le sable entre le bord de l'eau et le plus grand des feux de bois, puis retourneront se placer entre les véhicules et les membres du culte, l'air vigilant.

A cet instant, les membres du culte commenceront à chanter au rythme de la musique tandis que Lang-Fu jettera de petites pierres dans l'eau et lira un grand livre pris dans la boîte en caoutchouc. Un jet réussi pour « Parler le chinois » suivi d'un jet sous « le Mythe de Cthulhu » révéleront aux Investigateurs que l'homme tente de Contacter Ceux des Profondeurs.

Au bout d'un peu moins de cinq minutes, quatre Profonds émergeront des flots et avanceront sur la plage tandis que les chants et la musique s'arrêteront (un jet réussi pour « Trouver ce qui est caché » révélera que d'autres formes obscures s'agitent dans les flots). Après les jets sur la SAN, les Investigateurs verront les monstres ouvrir les couvertures du paquet sur la plage qui laissera apparaître une jeune Chinoise. Ceux des Profondeurs la saisiront et plongeront dans la mer. A ce moment, l'un des membres du culte retirera ses robes, dévoilant son corps déformé et grotesque, et se traînera jusqu'au bord de l'eau pour plonger lui aussi, à la suite de ses « frères ».

Les membres du culte formeront un cercle, en se tenant par les mains, autour de Lang-Fu qui prendra le vase en céramique et en sortira un petit objet noir. Il le tiendra comme s'il méditait et si un Investigateur, voyant cela, réussit un jet sous l'« Idée », il se rendra compte que le groupe participe à une cérémonie semblable à celles tenues par Paul Le Mond avec sa possibilité d'Invoquer les Esprits. C'est aux Investigateurs de concevoir quel esprit est invoqué.

L'Invocation sera réussi et le vieux chinois commencera à chanter avec une voix grave et profonde qui n'est plus la sienne. Le langage est méconnaissable, mais un jet réussi sous la « Linguistique » conduira un Investigateur à penser qu'il puisse s'agir de la langue oubliée de l'Égypte antique. Les mots sont incompréhensibles.

Lorsque le chant culminera, l'homme hurlera le simple mot : « Hydra », après quoi la mer, à environ 30 mètres du rivage, se mettra à bouillir et explosera, écumante, alors qu'une horreur, colossale et bouffie, émergera des profondeurs et sortira de l'eau. Si les Investigateurs ne ratent pas leur jet sous la SAN, ils pourront voir Hydra et Lang-Fu, possédé, discuter pendant quelques minutes dans le même langage étrange. L'espr—t qui possédait Lang-Fu partira alors. Lang-Fu replacera le livre dans la boîte en caoutchouc, grimpera sur le dos de Hydra et sera emporté dans la mer. Le vase sera écrasé dans le sable par la patte géante de Hydra. Les membres du culte retourneront à leurs véhicules et regagneront San Francisco.

Il n'est pas improbable que les Investigateurs tentent d'attaquer le groupe au milieu de ses activités. S'il est attaqué, Lang-Fu tentera de s'échapper par la mer, aidé par Hydra et Ceux des Profondeurs. Il peut prendre le temps de jeter un sortilège ou deux, mais il faut se rappeler qu'il a déjà lancé des sortilèges et que ses points de Magie seront moins nombreux. Les membres du culte attaqueront de manière démente avec des petits couteaux, des gourdins ou des bâtons enflammés provenant des feux, mais aucun d'eux ne continuera à combattre s'il est blessé. Ceux des Profondeurs resteront au combat jusqu'à ce qu'ils aient emmené Lang-Fu dans l'eau, après quoi ils se retireront. Les deux assassins se placeront entre Lang-Fu et ses attaquants et y laisseront leur vie si c'est nécessaire.

Il est peu vraisemblable que les Investigateurs parviennent à sauver la malheureuse jeune fille ou à empêcher le diabolique Lang-Fu de partir pour l'Égypte. Cependant, une attaque soudaine obligera Lang-Fu à abandonner ce qu'il porte : le vase et la boîte en caoutchouc avec son contenu. Si cette dernière est retrouvée par les Investigateurs, ils verront qu'elle contient une édition originale du Texte R'lyeh que Lang-Fu posséda pendant des siècles. Elle est, bien entendu, en chinois. En ouvrant le livre, les Investigateurs découvriront qu'il contient deux feuilles de parchemin pliées. L'une contient le sortilège « Appeler/Renvoyer la Bête », écrit en chinois, tandis que l'autre est une lettre manuscrite datée du 29 juillet 1910. Elle est signée Edward Chandler et elle est en anglais. Les Investigateurs verront que c'est une note d'Edward Chandler à Lang-Fu, le remerciant pour l'assassinat efficace de ses parents.

LANG-FU

Cet homme est âgé de plus de deux mille ans. Pendant la majeure partie de sa vie, il a été impliqué dans le culte de Ceux des Profondeurs, d'abord sur la côte sud de la Chine, puis, avec la découverte du Nouveau Monde, sur la côte ouest de l'Amérique du nord. Lang-Fu découvrit le premier la prophétie de Nophru-Ka et, avec le baron Hauptman, il forma la Confrérie de la Bête.

Lang-Fu s'occupa d'abord de complots destinés à laisser la Chine et d'autres parties de l'Asie dans un état d'instabilité politique. Son plus grand succès a été le soudain détournement du fleuve Huang Ho (le fleuve jaune) en 1194 qui provoqua la mort de centaines de milliers de personnes. Plus récemment, il a contribué à manigancer la livraison d'armes fabriquées par la NWI à divers seigneurs de la guerre en Chine, utilisant Ceux des Profondeurs pour transporter ces objets. Il est aussi directement responsable de la mort des parents d'Edward Chandler, qui furent sauvagement assassinés par Ceux des Profondeurs sur ordres de Lang-Fu.

Lang-Fu fut chargé de concevoir et de développer les temples de Rhon-Paku et ses agents en Inde prennent soin du « Saint homme ». Il a passé la majeure partie de l'année passée à préparer l'encens spécial et les sortilèges qui seront utilisés pour faire descendre les Dholes le Jour de la Bête.

Lang-Fu a des liens avec les Tongs de San Francisco, et a été impliqué dans des affaires de contrebande d'opium et d'immigrations illégales de Chine. Les immigrants constituent la majeure partie des sacrifices offerts à Ceux des Profondeurs, et les deux trafics procurent de substantiels profits à la Confrérie. Les nombreuses relations de Lang-Fu à San Francisco lui permettront probablement d'être informé de la présence des Investigateurs. C'est parce qu'il est trop occupé avec les phases finales du projet qu'il sera incapable de prendre beaucoup de mesures contre eux. Il avertira certainement le Dr. Dieter (voir le prochain chapitre) et il pourra envoyer un assassin ou quelques membres du culte s'occuper des Investigateurs.

Lang-Fu n'a pas de sang de Ceux des Profondeurs, et il utilise sa « Robe de Vie » pour prolonger sa vie.

FOR 8	CON 12	TAI 7	INT 20	POU 40
DEX 15	APP 15	SAN 0	EDU 32	PdV 10

COMPÉTENCES : Lang-Fu est capable de Parler et de Lire/Écrire la plupart des langages, Anthropologie 75 %, Archéologie 65 %, Astronomie 70 %, Botanique 55 %, Chimie 50 %, Mythe de Cthulhu 99 %, Premiers soins 95 %, Géologie 35 %, Histoire 50 %, Bibliothèque 95 %, Linguistique 55 %, Occultisme 70 %, Pharmacie 65 %, Soigner les maladies 45 %, Soigner les poisons 65 %, Zoologie 65 %, Écouter 85 %, Psychologie 75 %, Se cacher 75 %, Discrétion 85 %, Discussion 85 %, Éloquence 85 %.

SORTILÈGES : Tous les sortilèges du livre de règles de « L'Appel de Cthulhu » et des « Ombres de Yog-Sothoth » (Shadows of Yog-Sothoth), Enchanter l'Encent, Contacter l'Hydre, Invoquer/Contrôler les Dholes, Appeler/Renvoyer la Bête, Invocation d'Esprit, Atrophie d'un membre.

La Robe de Vie

C'est un ancien objet magique que Lang-Fu a porté pendant des siècles. Elle est faite de soie verte brodée de symboles magiques en fil d'or. C'est un objet personnel et ne fonctionnera que pour Lang-Fu. Ses pouvoirs sont les suivants :

1. Elle protège Lang-Fu de toutes les attaques utilisant l'énergie cinétique qui ne font alors plus que des dégâts minimum. Les armes pouvant empaler ne le pourront plus. La robe n'offre aucune protection contre le feu, l'électricité,...

2. Elle emmagasine et fournit à Lang-Fu jusqu'à 20 points de magie supplémentaires.

3. Elle constitue le secret de la longue vie de Lang-Fu. S'il la retire ne serait-ce que quelques minutes, le corps de Lang-Fu subira un processus de vieillissement irréversible qui le conduirait rapidement à la mort. Les témoins d'une telle scène devront réussir un jet sous leur SAN ou perdre 1D3 point.

LES ASSASSINS

Ces hommes sont des membres d'une ancienne secte présumée disparue depuis longtemps. Ils peuvent être identifiés à leur petit doigt de la main gauche qui manque puisqu'il est brûlé lorsque l'individu se joint à la secte. Ces hommes sont vêtus de soie noire et sont entraînés dans l'utilisation des couteaux et des poisons. Ils sont fanatiquement dévoués à Lang-Fu et sacrifieront leur vie sans hésiter.

Premier assassin.

FOR 15	CON 14	TAI 12	INT 12	POU 13
DEX 17	APP 9	SAN 0	EDU 12	PdV 13

COMPÉTENCES : Se cacher 95 %, Discrétion 95 %, Pick-pocket 90 %, Esquive 95 %, Lancer de couteau* 75 %, Combat au couteau** 80 %.

Deuxième assassin.

FOR 16	CON 16	TAI 15	INT 12	POU 11
DEX 15	APP 9	SAN 0	EDU 12	PdV 16

Invoquer/Contrôler les Dholes

On pense qu'à l'origine, cette incantation se trouvait dans le Livre d'Eibon, dont il n'existe plus qu'une partie aujourd'hui. A l'époque de l'ancienne Égypte, la Magie d'Eibon, un grand sorcier de l'Hyperborée perdue, fut apportée dans la vallée du Nil par des voyageurs d'Atlantis.

Ce sortilège d'Invocation doit être chanté en chœur par un nombre important de personnes qui donnent chacune automatiquement 1 point de Magie. Les points de Magie du dirigeant du chant s'opposent automatiquement au POU de résistance du Dhole, tandis que le reste influence la véritable Invocation et fait descendre un Dhole ayant exactement cette taille. Aussi, la taille du groupe affecte directement la TAI du Dhole qui est invoqué.

Atrophie d'un membre

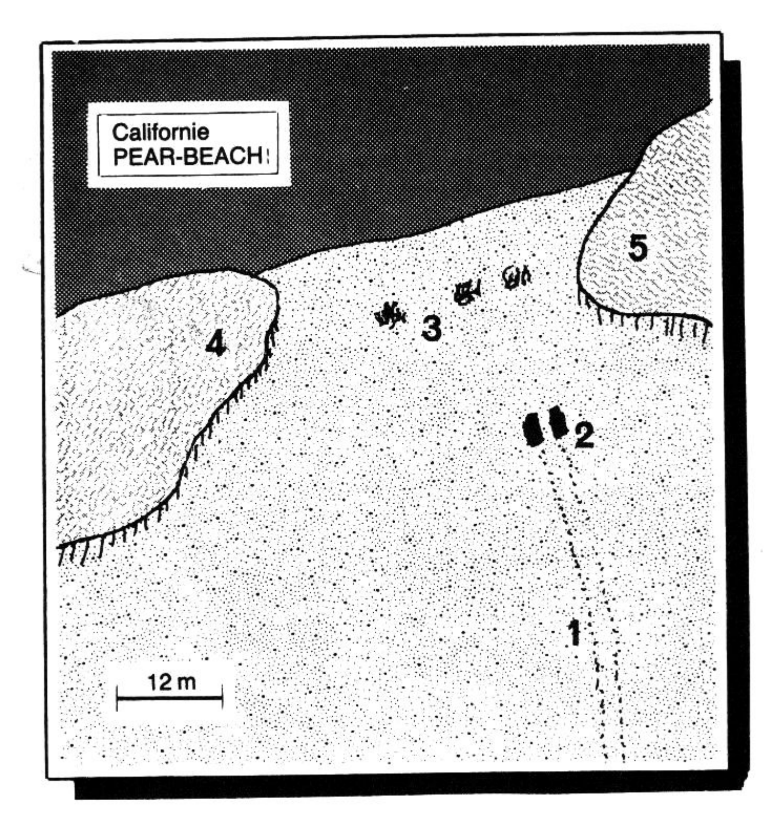
Sortilège favori de Lang-Fu, son utilisation coûte 5 points de Magie et 1D6 point de SAN. Il demande un round pour être jeté, et si le jeteur du sortilège réussit à vaincre le POU de sa victime, il pourra provoquer une atrophie et un ratatinement permanents du bras ou de la jambe qu'il désigne, occasionnant 1D8 point de dégâts et une perte permanente de 3 points de CON. De plus la victime et les autres témoins doivent réussir un jet sous la SAN ou perdre 1D3 point.

COMPÉTENCES : Se cacher 90 %, Discrétion 85 %, Pick-pocket 75 %, Esquive 85 %, Lancer de couteau* 80 %, Combat au couteau** 95 %.

* Le couteau de lancer est une petite arme à double tranchant infligeant seulement 1D4 point de dégâts. Sa portée normale est de 5 mètres.

** Le couteau de combat a une lame courbée et, dans les mains d'une personne entraînée, il inflige 1D6+2 points de dégâts. L'assassin peut utiliser la lame pour attaquer et parer dans un seul round. Le couteau peut empaler.





Si les Investigateurs arrivent à Pearl Beach après le quatrième jour, ils trouveront l'endroit désert avec seulement les restes de feux de bois et des traces un peu partout sur la plage. Ces traces sont celles d'humains et de Profonds (un jet sur le « Mythe de Cthulhu » pour les identifier). Il sera impossible de manquer les énormes traces laissées par Hydra et, en les examinant, un Investigateur remarquera des tessons de poterie dans une des grandes traces de pas. Une étude révélera que ce sont les restes d'un vase en céramique qui a été cassé et écrasé dans le sable par l'énorme patte. Des jets sous l'« Archéologie » et la « Connaissance » pourront l'identifier (comme décrit plus haut) comme le vase canope qui manquait dans le tombeau de Nophru-Ka. En creusant pour obtenir des morceaux de poteries, les Investigateurs tomberont aussi sur le petit objet noir qu'il contenait. C'est un petit morceau de chair séchée, semblable à du cuir. Si le vase est identifié par un jet sous l'« Archéologie », les Investigateurs sauront également que ce vase contenait le foie momifié de Nophru-Ka. Un jet réussi sous la « Zoologie » identifiera aussi l'organe.

Description de Pearl Beach

Les environs de Pearl Beach sont plats et sableux, avec des bosquets d'herbes dures et de petits affleurements de rochers.

1. Un chemin unique qui s'écarte d'environ deux kilomètres et demi de la route principale. Il n'y a de la place que pour un seul véhicule mais des voitures peuvent se ranger pour passer. Cependant, si un conducteur devait s'écarter de plus d'un ou deux mètres du chemin, il devrait réussir un jet sous la « Conduite automobile » pour ne pas s'enliser. Une fois enlisée, plusieurs conducteurs peuvent tenter de sortir la voiture.

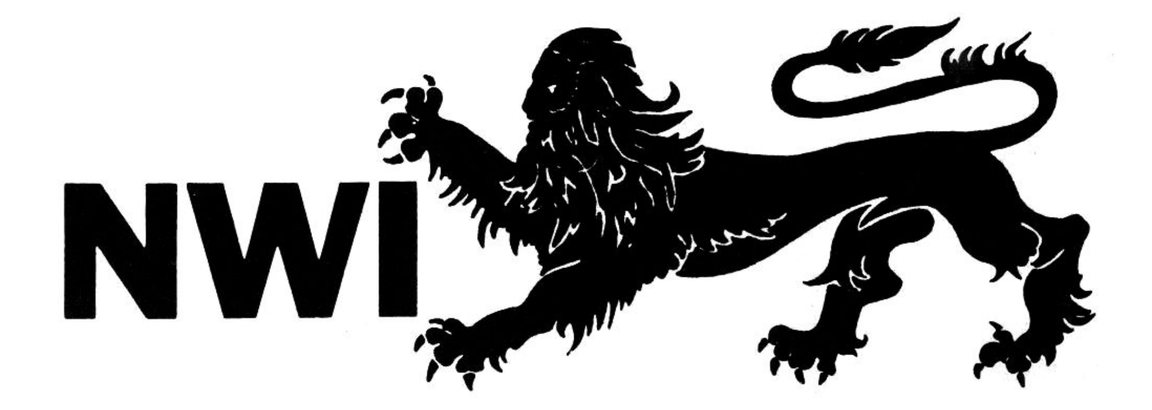
2. C'est l'endroit où les deux camions des membres du culte et la limousine se sont garés. Un jet réussi pour « Suivre une piste » découvrira des traces de pneus usés à cet endroit.

3. L'endroit des feux de bois.

4 et 5. Ce sont deux petites falaises rocheuses qui forment l'anse où se trouve la plage. Elles grimpent depuis le sol jusqu'à une hauteur ne dépassant pas 3 à 4 mètres, et s'affaissent dans la mer. Sur ces positions avantageuses, les Investigateurs pourront « Se cacher » tout en regardant les cérémonies en-dessous. Ce sont les seuls endroits où une automobile peut être tenue hors de vue, bien qu'il faille un jet réussi sous le « Camouflage » pour la cacher.

CONCLUSION

Il est prévu que Lang-Fu s'échappe dans ce scénario et le Gardien doit concentrer tous ses efforts sur ce point. A ce moment, les Investigateurs peuvent continuer leurs recherches au temple de Rhon-Paku à San Francisco, ou même remonter jusqu'à sa source en Inde. Le Gardien peut utiliser les renseignements contenus dans l'appendice F pour leur donner des informations. □



San Francisco/Oakland

VII. Près de la baie : deuxième partie

Une attaque de l'un des leurs par un être mystérieux conduit les Investigateurs jusqu'à un centre de recherches de la NWI à Oakland.

RENSEIGNEMENTS POUR LES INVESTIGATEURS

L'attaque

Alors qu'il dormait dans sa chambre d'hôtel à San Francisco, l'un des Investigateurs sera réveillé par un brusque éclair de lumière vive dans la pièce suivi d'un discret bruit de succion et d'aspiration provenant d'un coin sombre du plafond (s'il y a un autre Investigateur endormi dans la pièce, il se réveillera s'il réussit un jet sous l'« Idée »). Si l'Investigateur allume la lumière près du lit, il verra une horrible chose jaune suintante collée dans un coin du plafond. Un jet sous la SAN doit être réussi ou 1D8 points sont perdus. A la lumière, la chose ouvrira un grand œil rouge, grand comme une soucoupe, et elle se lancera sur l'Investigateur, volant à moitié et tombant à moitié au travers de la pièce. L'Investigateur peut tenter une « Esquive » pour sortir du lit tandis que la chose se précipitera sur l'oreiller.

LA CHOSE D'ENTRE LES PLANS

Cet être apparaîtra comme une masse jaune suintante d'environ 60 cm de diamètre. Elle se déplace lentement sur des surfaces planes avec un bruit de succion et d'égouttement, en émettant un liquide collant qui laisse une tache brune sur tout ce qu'elle touche. Elle voit au moyen d'un unique grand œil rouge noyé au milieu de la masse.

FOR 8 CON 16 TAI 4 INT 2 POU 5
DEX 12 Déplacement 4 + glissement PdV 10

Arme	Attaque	Dégâts
Sauter et étreindre	75 %	1D3*

* Ces dégâts s'appliquent au premier round, et pour tous ceux qui suivent car la créature reste fixée au visage de sa victime. Les dégâts sont provoqués par de minuscules cils qui agrippent et sécrètent de l'acide brûlant. De plus, la créature forme des vrilles qui se frayent un passage dans le nez, les oreilles et la gorge de la victime. Deux rounds après une attaque réussie, ces vrilles atteindront le cerveau et détruiront 1 point d'INT par round. Cela simule les dégâts provoqués au cerveau par la créature. Le Gardien peut aussi choisir de faire perdre 1 point d'APP à l'Investigateur par round pour les cicatrices définitives dues à l'acide.

ARMURE : toutes les armes basées sur l'énergie cinétique ne feront que des dégâts minimum, à cause de la structure molle de la chose.

PERTE DE SAN : si les Investigateurs ratent leur jet sous la SAN, ils perdent 1D8 points ; ils ne perdent rien si le jet est réussi. De plus, la victime d'une attaque réussie doit réussir un jet sous la SAN à chaque round où l'être est fixé à son visage et il ne peut réaliser une action rationnelle pendant le restant du round. Une personne voyant une autre personne attaquée par la chose (par opposition à la simple vision de la chose) perdra au moins 1D2 points de SAN, même si le jet sous la SAN est réussi.

Après cinq rounds, que la chose soit vivante ou morte, il y aura un autre éclair de lumière et la chose s'évaporera rapidement, ne laissant que de vilaines taches brunes sur les murs et les couvertures (l'hôtel insistera probablement pour que les Investigateurs payent les dégâts).

Le lendemain matin, les Investigateurs trouveront dans le journal un petit article concernant un étrange éclair qui a été vu au-dessus de la baie, tôt dans la matinée. Les témoins qui l'ont vu prétendent qu'il était environ 1 heure 20 du matin (la même heure que l'attaque) et décrivent un rayon de lumière remarquablement droit qui a traversé la baie entre la ville et Oakland. Un professeur de l'université du coin est cité ; d'après lui, c'était probablement une forme singulière de boule de foudre.

Directement en dessous de l'article, sur la même page, les Investigateurs verront une publicité annonçant l'ouverture aux visites publiques du centre de recherche de la NWI à Oakland. « Venez voir les Merveilles de l'Ère de l'Électronique ». Des visites guidées ont lieu toutes les heures entre 9 h du matin et 5 h du soir. Une carte indique l'emplacement du centre.

RENSEIGNEMENTS POUR LE GARDIEN

L'attaque provient du centre de recherches de la NWI et a été suggérée par Lang-Fu au Dr Dieter, directeur des recherches de ces nouvelles installations modernes. Heureusement, l'appareil qui servait à diriger la créature a eu une avarie après seulement une minute de fonctionnement, et la créature est retournée dans son plan d'existence. Si les Investigateurs ne découvrent pas le secret du laboratoire, les attaques recommenceront bientôt.

SCÈNES

Le centre de Recherches

Cet unique bâtiment est situé sur les collines d'Oakland, il est construit entièrement en béton et en acier. L'architecture est moderne et ce bâtiment d'un seul niveau est assez plaisant à voir. Il y a un bon nombre de personnes qui attendent leur tour pour la visite, à cause de l'importante publicité qui a été faite sur le centre et les Investigateurs pourront attendre plusieurs heures avant d'être autorisés à entrer dans le bâtiment. La NWI a bâti un pavillon à ciel ouvert pour les touristes à une centaine de mètres du centre ; là, les visiteurs peuvent s'asseoir et acheter des rafraîchissements aux étudiants de collège que la NWI a engagé comme hôtes ou hôtesses pour les visites.

La visite guidée

Après avoir été appelés, les Investigateurs seront regroupés avec environ 25 autres personnes, et ils entreront par la porte principale de la clôture qui entoure le centre. Là, ils rencontreront leur guide, un jeune étudiant de collège nommé Brad Thompson qui travaille à temps partiel pour la NWI. Il expliquera au groupe en visite que tout le site est gardé par un système de surveillance électrique qui rend inutile la présence de gardes humains. Ce système oblige tous les visiteurs à porter un petit badge en permanence (ces badges sont numérotés et sont soigneusement récupérés à la fin de la visite).

La visite dure 55 minutes et commence par la montée du chemin en gravier jusqu'à la porte principale de gauche. De là, le guide se promènera lentement dans le couloir en forme de U en expliquant les différents points d'intérêt et en répondant aux questions. Les visiteurs peuvent suivre ou rester en arrière pour regarder « les Merveilles de l'Ère de la Science ».

Les Investigateurs qui prennent par à la visite auront l'occasion de voir les véritables recherches de laboratoire menées par la NWI ainsi que des affiches et des maquettes montrant les nombreuses facettes de la compagnie internationale.

Les expositions sont les suivantes :

1. En regardant au travers d'une épaisse vitre, les Investigateurs pourront voir un laboratoire situé, comme tous les autres laboratoires, au sous-sol. Là, ils verront des végétaux et des plantes qui poussent sans être plantés en terre. Ils sont suspendus dans des réservoirs en métal contenant une solution colorée, leurs racines s'étendant dans le liquide.

Il s'agit d'un laboratoire de culture hydroponique et tout Investigateur ayant des compétences en « Botanique » pourra le dire.

2. Il s'agit d'une grande vitrine faisant office de soufflerie et qui montre les réactions des différents types d'avions aux changements de conditions atmosphériques. La vitrine contient un modèle d'autogyre expérimental mis au point par la NWI.

3. C'est un panneau lumineux décrivant quelque chose ressemblant à la théorie du transistor avec une présentation graphique partiellement animée.

4. C'est une grande vitrine contenant des lumières animées qui représente le ciel à une échelle réduite. Un Investigateur réussissant un jet sous l'« Astronomie » remarquera qu'il y a quelque chose d'anormal dans le modèle. Il semble contenir des étoiles importantes à des endroits où il ne devrait pas y en avoir.

5. Ce grand laboratoire en forme de L est sali par de l'huile et autres lubrifiants, mais il est toutefois exempt de poussière. Là, plusieurs techniciens travaillent sur différents aspects de la robotique industrielle. Le travail est limité à de simples bras mécaniques et autres, mais les mouvements effectués semblent assez complexes.

6. C'est un panneau lumineux, décrivant la formation des gisements pétroliers qui montre les nouvelles méthodes développées par la NWI pour les exploiter.

7. C'est un autre grand laboratoire en forme de L rempli d'aquariums et de petites cages contenant des animaux. Il est surveillé par deux techniciennes.

Là, la NWI réalise des expériences primitives de clonage sur des salamandres et d'autres formes de vie inférieures.

8. Ce panneau lumineux présente les nouvelles méthodes mises au point pour aider à conserver les objets archéologiques ainsi que de nouvelles méthodes de datation.

9. Cette grande vitrine est éteinte et condamnée. Si un Investigateur jette un coup d'œil entre les planches et réussit à « Trouver objet caché », il verra un diorama partiellement démonté du site minier expérimental de la NWI au Pérou.

10. Ce petit laboratoire contient deux techniciens qui expérimentent une sorte de caméra dirigée sur une poupée représentant Félix le Chat*. Une image du jouet, en noir et blanc, apparaît sur un petit écran rond en verre situé à trois mètres de là.

* Félix le chat : personnage de dessins animés américains (NdT).

A l'intérieur du centre de recherches

En cours de visite, les Investigateurs remarqueront probablement les deux portes qui conduisent hors du couloir principal. Ces deux portes donnent accès aux laboratoires et portent clairement l'inscription « Défense d'entrer. Réservé aux employés ». Lorsque les Investigateurs passeront devant la première porte, un des techniciens l'empruntera et les Investigateurs auront ainsi l'occasion de jeter un coup d'œil dans le couloir ainsi révélé. Les Investigateurs verront une deuxième porte sur laquelle il y a écrit « Zone réservée. Personnel autorisé seulement ».

A ce moment, le Gardien doit encourager les Investigateurs à faire quelques petites visites interdites s'ils le désirent. Faire remarquer que l'attention du guide est sans cesse détournée par les questions des visiteurs et qu'après les vingt premières minutes de la visite, il aura tourné au premier coin du couloir et sera hors de vue des personnes s'attardant sur les premières expositions.

Si les Investigateurs devaient choisir d'explorer les lieux, ils découvriraient que la plupart des couloirs mènent aux laboratoires ou à des lieux de service. S'ils entrent dans une des pièces, ils rencontreront des employés qui les escorteront poliment jusqu'au groupe de visiteurs.

Si les Investigateurs choisissent de pénétrer dans la « zone réservée », ils la trouveront inoccupée ; le Dr Dieter et son assistant (les deux seules personnes autorisées dans cet endroit) feront, à ce moment-là, une pause à la cafétaria. Au bout du couloir, il y a deux portes. En regardant par celle de gauche, ils verront un laboratoire d'hydro-mécanique occupée principalement par un gros robot industriel monté sur des bandes de roulement, alors qu'un coup d'œil par la porte de droite révélera un gros appareil électronique, placé sur le sol, près d'un tableau couvert de symboles mathématiques et de formules.

Si les Investigateurs explorent le laboratoire d'hydro-mécanique, un jet pour « Trouver onjet caché » en inspectant le robot révélera une plaque sur le devant dissimulant une sorte d'arme munie d'un barillet en cristal plein. Sur un établi à proximité, il y a une petite boîte noire munie de plusieurs interrupteurs non étiquettés. Un examen du schéma électrique trouvé à côté, combiné avec un jet

La machine à voyager dans les plans

Cette machine a été inventée par le Dr Dieter qui lui a incorporé des lentilles fabriquées pour lui par le Baron Hauptman. Cette machine est capable de générer un champ qui crée une ouverture entre des plans permettant à un ou plusieurs êtres de dimensions extérieures d'exister dans notre univers. Si le champ est interrompu, le ou les êtres retournent dans leur dimension d'origine.

Dieter a aussi construit un projecteur, à partir de lentilles et de prismes spéciaux, qui lui permet de focaliser le champ jusqu'à 30 km de distance. Des lentilles supplémentaires devraient augmenter cette portée dans le futur.

Lorsque le projecteur est mis en marche ou lorsqu'il est arrêté, un bref éclair de lumière va du projecteur à l'endroit visé.

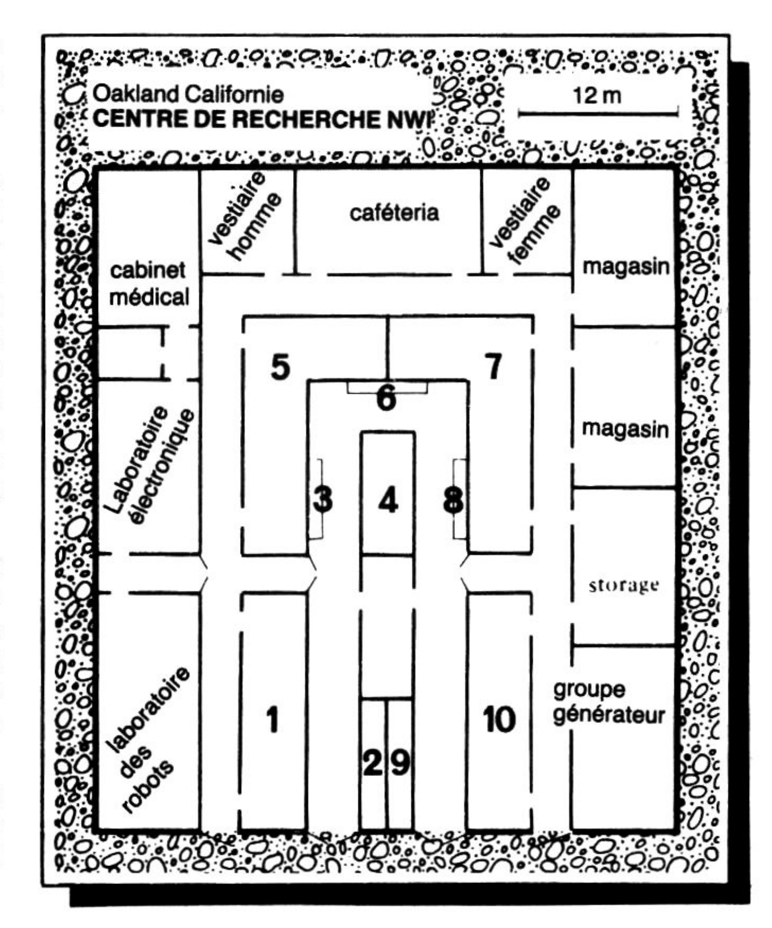
L'engin est encore très expérimental et subit un nombre important de surchauffements et de pannes.

réussi en « Électricité », permettra à l'Investigateur de comprendre l'utilisation correcte de la boîte. Sans ce renseignementn quiconque essayant de faire fonctionner le robot, l'amènera à agir dangereusement et d'une manière désordonnée.

Dans le laboratoire d'électronique, un Investigateur qui réussira un jet sous l'EDU × 1 % en étudiant les inscriptions du tableau découvrira la preuve mathématique de l'existence d'autres dimensions que celles, peu nombreuses, perçues par les humains. Un examen des plans trouvés sur une table à proximité, ainsi qu'un jet réussi sous l'« Électricité » révéleront à un Investigateur que la machine sur le sol est utilisée pour générer une sorte de champ électromagnétique et le projeter à grande distance. Un examen de la machine elle-même révélera qu'une partie des circuits sont grillés. Ces circuits ont été enlevés et placés sur un établi pour être réparés la réparation est presque finie et un Investigateur réussissant un jet sous l'« Électricité » pourrait terminer le travail s'il le désirait.

Près des circuits endommagés se trouve un journal de bord écrit en allemand. Si un Investigateur est capable de le lire, il découvrira qu'il contient les rapports des expériences effectuées avec la machine placée au sol. Il deviendra alors évident pour un Investigateur que la machine est à l'origine de la chose qui est apparue dans sa chambre d'hôtel. La dernière expérience est à cette date et son but et l'heure de réalisation (il y a marqué 1 h 20) sont explicitement écrits.

L'autre porte du laboratoire d'électronique est fermée à clé. Si les Investigateurs réussissent à l'ouvrir, ils découvriront un petit couloir qui mène aux quartiers du Dr Dieler et ensuite à son cabinet médical secret.



Les quartiers du docteur sommairement meublés, avec seulement un lit, une commode et un bureau encombré. La commode ne contient que les vêtements du docteur, mais sur le bureau, les Investigateurs trouveront : un rapport d'analyse de laboratoire d'un minerai appelé Jean-Bleu, une lettre (en anglais) de Lang-Fu adressée à Dieter, l'informant de la présence de trouble-fête en ville et lui donnant l'adresse et les numéros des chambres d'hôtel des Investigateurs, et une autre lettre (également en anglais) du Dr Dieter et adressée à Edward Chandler (Aide de jeu n° 9). Dans l'un des tiroirs du bureau, les Investigateurs trouveront un grand schéma intitulé « Système de navigation entre bateaux de la NWI ». Si un Investigateur étudie ce schéma électrique compliqué pendant 24 heures et réussit un jet en « Électricité », il pourra déterminer que ce n'est pas la description d'un système de navigation mais une sorte d'arme extraordinaire. (Si les Investigateurs sont ou deviennent familiers avec l'arme du robot, ils reconnaîtront les ressemblances entre les deux. Celle du plan, prévue pour des bateaux, est cependant beaucoup plus grande).

AIDE DE JEU n° 9 : chapitre VII

Lettre du Dr Dieter à Edward Chandler

Cher Monsieur Chandler,

Je suis une fois de plus ravi que vous fassiez appel à mes conseils en politique concernant la NWI, et je ne suis que trop heureux d'y répondre.

Je voudrais dire d'abord que la poursuite des incitations aux carnages en Chine continuera à créer une agitation politique plus importante que celle qui est intervenue en Russie après la révolution. Je pense également qu'il faut continuer à soutenir les militants anti-britanniques en Inde mais qu'il faut s'abstenir d'aider le jeune congréssiste Nehru. Je ne crois pas que ses philosophies s'accordent bien avec les nôtres.

Je ne saurais trop insister sur l'importance du soutien de la NWI au parti National-Socialiste en Allemagne. Les croyances de son chef en une race supérieure révèlent un lien commun avec la Confrérie, et je crois que si le parti est informé des projets de la Confrérie, il fera tout pour les voir se réaliser.
Respectueusement,
Dr Dieter.

Dans la pièce du fond, les Investigateurs trouveront un mélange de laboratoire électronique et de cabinet médical complet avec sa table d'opérations. Dans un coin de la pièce se trouve un grand récipient rond fixé au sol et bouché avec un couvercle facilement enlevable. A proximité, il y a de nombreuses petites cages suspendues et couvertes de tissus. De l'intérieur sortent de petits bruits de grattements et de griffements. La pièce contient un grand meuble de rangement.

Si la cuve couverte est examinée, ils verront qu'elle contient un acide extrêmement puissant (qui est utilisé pour se débarrasser des « expériences ratées »). Si quelqu'un soulève les rideaux des cages pour voir leurs occupants, ils seront horrifiés à la vue de ce qui fut autrefois de simples rats de laboratoire. Les Investigateurs devront réussir un jet sous la SAN, ou perdront 1D3 points à la vue de ces écœurants rongeurs roses. La plupart n'ont plus de poils et sont difformes. Certains ont trois yeux, d'autres six pattes. Quelques-uns n'ont plus de pattes et ils se tortillent dans les cages comme des saucisses roses et grasses. Si un Investigateur devait prendre un de ces animaux (ils ne sont pas dangereux, juste laids) et réussir à « Trouver objet caché », il remarquerait que chaque rat a une petite cicatrice nette sur le haut du crâne. Si les cages sont déplacées, les Investigateurs découvriront que chacune d'elles dissimule un petit appareil fixé dans le sol. En soulevant une couverture rouge, ils découvriront un commutateur suspect au sujet duquel ils ne pourront rien découvrir.

La fouille du meuble de rangement fournira les notes du Dr Dieter (écrites en allemand), un schéma électrique et un paquet de photographies. L'examen des photographies demandera un jet sous la SAN ou fera perdre 1D4 points, car il s'agit de photos d'animaux ou d'humains dont des parties du corps ont été amputées et remplacées par des appareils mécaniques. Si un Investigateur examine le schéma et réussit un jet en « Électricité » ou en « Mécanique », il découvrira qu'il décrit la fabrication d'une sorte d'interrupteur de contrôle à distance. Il n'y a rien de dit sur l'utilisation qui en est faite.

Les notes du docteur sont très volumineuses et il faudra une journée et une nuit entière ainsi qu'un jet sous la « Lecture de l'allemand » pour découvrir tout ce qu'elles contiennent. Cependant, si un Investigateur réussit le jet dans le laboratoire en les feuilletant, le Gardien pourra lui fournir quelques indications sur leurs contenus. Les lire entièrement coûtera 1D4 points de SAN à l'Investigateur lorsqu'il découvrira de quoi Dieter a été capable. Ses notes les plus récentes parlent de l'implantation d'appareils électriques dans les cerveaux d'animaux afin de modifier leur comportement. Elles décrivent ensuite l'application de ces mêmes techniques aux humains. Récemment, Dieter utilisa ces implants pour induire des modifications organiques chez les animaux, la croissance de membres ou d'organes supplémentaires, etc. Les tentatives sur des humains ont, jusque-là, conduit à des échecs, mais Dieter a confiance dans sa technique. Une partie des notes décrit les succès qu'il a eu avec un groupe de personnes contrôlées électroniquement et qu'il appelle les « Fils de la Terreur ». Le texte révèle comment ces « Fils » ont réussi à influencer des groupes politiques, dont les noms ne sont pas mentionnés, dans le monde entier, permettant à la NWI de les orienter vers ses projets. Il décrit aussi le dispositif de sécurité qui est placé dans chacun des « Fils ».

Il y a un petit explosif qui est relié aux appareils qui contrôlent les actions des « Fils ». Si quelque chose devait aller de travers avec un Fils, un interrupteur de contrôle à distance déclencherait la minuscule bombe qui ferait éclater la tête du Fils. Le mécanisme est efficace jusqu'à 50 mètres et pourra facilement être fabriqué à partir du plan trouvé dans le meuble de rangement.

Le retour de Dieter

Arrivés à ce point dans leur enquête, les Investigateurs entendront une porte s'ouvrir et verront entrer un petit homme aux cheveux blancs vêtu d'une blouse de laboratoire. Si les Investigateurs sont encore dans un des laboratoires, Dieter sera accompagné de son assistant Phillip Jurgens. Cependant, si les Investigateurs ont réussi à entrer dans le cabinet médical secret ou dans ses quartiers, le Dr Dieter sera seul puisque personne d'autre n'a le droit de venir à cet endroit.

Dieter sera très embarrassé par la présence d'étrangers dans la zone réservée, et encore plus s'ils sont dans ses quartiers ou dans le cabinet médical secret. Cependant, c'est le genre de personne qui s'affole facilement et un « Baratin » réussi le troublera suffisamment pour qu'il accepte n'importe quelle histoire venant des Investigateurs. S'ils échouent, le docteur commencera à questionner d'une voix grave les Investigateurs sur les motifs de leur présence jusqu'à ce qu'il soit interrompu par son assistant. Jurgens interviendra en faveur des Investigateurs et convaincra Dieter qu'ils sont simplement victimes des circonstances ; il offrira aux Investigateurs de les raccompagner vers le groupe de visiteurs. En chemin, Jurgens se présentera dans l'espoir d'obtenir le nom des Investigateurs et d'autres renseignements.

DR DIETER

Cet homme est un savant très intelligent, mais complètement fou. Incarcéré en Allemagne pour de nombreux meurtres, il s'évada grâce à Hauptman et à la Confrérie, et fut emmené aux États-Unis où, sous un pseudonyme, il se mit à travailler pour la NWI. Il est au courant des complots, de Chandler et de la Confrérie et y adhère sans réserve. Il a mis au point de nouvelles armes qui seront utilisées sur les bateaux provenant des chantiers navals de la NWI et a participé à de nombreux projets de la Confrérie, légaux et illégaux.

Son plus grand apport est constitué par les Fils de la Terreur, des hommes dont les volontés sont contrôlées par des implants électroniques conçus et placés par Dieter. Ces hommes ont réussi à s'infiltrer dans de nombreux groupes sans rien laisser paraître, et ont parfaitement rempli leur mission.

Le docteur a environ 65 ans et porte toujours un bandage autour de sa main gauche.

Dieter est paranoïaque à l'extrême et ne quitte pratiquement jamais le centre de recherches de peur d'être reconnu. Il est irrité par l'ouverture du centre aux visites publiques et c'est déjà plaint plusieurs fois à Chandler.

FOR 6	CON 7	TAI 7	INT 22	POU 6
DEX 8	APP 6	SAN 0	EDU 28	PdV 7

COMPÉTENCES : Lire/Écrire anglais 75 %, Parler anglais 55 %, Anthropologie 25 %, Archéologie 20 %, Astronomie 35 %, Botanique 85 %, Chimie 90 %, Mythes de Cthulhu 15 %, Géologie 85 %, Histoire 20 %, Bibliothèque 95 %, Pharmacie 85 %, Soigner les maladies 85 %, Soigner les poisons 75 %, Zoologie 90 %, Diagnostiquer les maladies 85 %, Électricité 100 %, Mécanique 100 %, Discussion 85 %.

PHILLIP JURGENS

Jurgens apparaît dans ce scénario sous deux états. Le premier est son état normal, le second est celui d'un « Zombie » contrôlé et assujetti aux commandes du dispositif implanté dans son cerveau par Dieter. Ces deux états sont décrits ci-dessous.

1. Ancien agent du ministère des Finances des États-Unis, Jurgens a passé les trois dernières années à exercer une profession nouvelle dans le monde, celle d'espion industriel. Travaillant pour la NWI, il s'est arrangé pour devenir l'assistant du Dr Dieter. Ayant réussi à voler suffisamment la NWI pour prendre une retraite définitive, il était sur le point de partir lorsqu'il tomba par hasard sur des documents impliquant la NWI comme co-conspiratrice dans des activités illégales. Abandonnant ses projets personnels, il tenta d'obtenir suffisamment de preuves pour permettre au gouvernement d'arrêter la NWI. Malheureusement, ses projets furent découverts par Dieter et, entre cet instant et le coup de téléphone donné aux Investigateurs, Jurgens fut transformé en l'un des Fils de la Terreur de Dieter.

2. Il s'agit de la Forme « zombie » de Jurgens. Si les Investigateurs pouvaient lui retirer son chapeau, ils découvriraient une tonsure sur sa tête et une cicatrice à nu de 15 centimètres. Dieter n'a pas eu le temps de programmer complètement le nouveau zombie et n'a laissé qu'un simple programme d'auto-destruction. Si les aventuriers devaient démasquer



Jurgens, le mécanisme à l'intérieur de sa tête se court-circuiterait. Tandis que le corps de Jurgens se tordrait sur le sol, avec des spasmes, ses tempes se mettraient à fumer et fondraient sous l'effet de la chaleur générée à l'intérieur du crâne. Cela le tuera, naturellement, et les Investigateurs qui rateraient un jet sous la SAN perdraient 1D6 points. Si Jurgens n'est pas démasqué, il s'autodétruira dès que le robot de Dieter entrera en action.

FOR 15	CON 15	TAI 14	INT 14	POU 12
DEX 16	APP 13	SAN 60	EDU 16	PdV 15

COMPÉTENCES : Botanique 55 %, Chimie 75 %, Premiers soins 85 %, Géologie 55 %, Bibliothèque 55 %, Zoologie 70 %, Écouter 80 %, Psychologie 50 %, Trouver objet caché 75 %, Suivre une piste 40 %, Conduite automobile 75 %, Discrétion 75 %, Déplacement silencieux 75 %, Grimper 80 %, Esquive 85 %.

Renseignements pour les Investigateurs

A la fin de la visite (en supposant qu'une partie des Investigateurs ait rencontré le Dr Dieter et ait transmis ce renseignement aux autres), un Investigateur qui réussit un jet sous la « Connaissance » se rappellera qu'un nom semblable a été cité lors d'un procès bizarre pour meurtres, en Allemagne vers 1920. En cherchant dans une Bibliothèque du coin les archives des journaux, ils trouveront les deux notes suivantes :

1. 23 août 1920 - Allemagne : un certain Dr Dieter Heinmann a été condamné et incarcéré dans une prison de haute sécurité en attendant d'être exécuté pour avoir été reconnu coupable de plusieurs crimes en relation avec de bizarres opérations chirurgicales. Les détails de ces expériences n'ont pas été révélés au public.

2. 14 septembre 1920 - Allemagne. Cet article établit que le Dr Dieter a trouvé le moyen de s'échapper de sa cellule fermée à clef en plein milieu de la nuit. Hormis les étranges traces de craie sur le mur, la police n'a aucune piste. (Cette évasion a été organisée par Hauptman qui a créé une « Porte » dans la cellule, puis a créé une « Porte » de retour par laquelle les deux hommes se sont échappés. Une fois de retour en Transylvanie, Hauptman a détruit les « Portes »).

Le coup de sifflet

Peu après leur visite au centre de recherches (peut-être le soir même), les Investigateurs seront appelés au téléphone par Phillip Jurgens qui désirera parler à l'un des Investigateurs qu'il aura rencontré auparavant dans la journée. Si Jurgens n'a rencontré aucun Investigateur, il devra en avoir reconnu un parmi le groupe de visiteurs qu'il aura croisé. Jurgens reconnaîtra au moins un Investigateur pour un exploit passé. Jurgens demandera un rendez-vous dans un restaurant du coin avec l'un (ou deux si un jet sur l'« Éloquence » est réussi) des Investigateurs.

Une fois au restaurant, Jurgens révélera aux Investigateurs toute la vérité (ou au moins la majeure partie) sur son passé et ses présentes activités. Il expliquera qu'en cherchant des secrets industriels qu'il pourrait vendre, il tomba sur des documents compromettant le Dr Dieter et la NWI dans une conspiration impliquant l'activité anarchiste mondiale. Il apparaît que les groupes sont en quelque sorte coordonnés pour l'attaque de différents endroits à une date qui n'est référencée que par le terme « Le Jour de la Bête ».

Jurgens donnera aux Investigateurs une copie de ces renseignements ainsi qu'un numéro de téléphone de Washington D.C. Il chargera les Investigateurs de composer ce numéro et de donner un certain mot de passe qui les mettra en communication avec un certain M. Albertson.

Jurgens pense que Dieter doit commencer à soupçonner ses

intentions, mais il veut voir s'il ne peut pas obtenir d'autres renseignements avant de baisser le masque. Il quittera le restaurant rapidement en promettant aux Investigateurs de les rappeler dans 3 ou 4 jours.

Le lendemain, les Investigateurs recevront un autre appel de Jurgens. Il leur révélera qu'il soupçonne Dieter de connaître la vérité à son sujet et qu'il a besoin de leur aide. Il a réussi à obtenir un certain nombre de badges qui annulent les systèmes de sécurité, et si les Investigateurs viennent le rejoindre près du centre à la nuit tombée, ils pourront entrer dans les laboratoires et prendre toutes les preuves qu'ils trouveront. Il a besoin de leur aide pour maîtriser Dieter si ce dernier devrait poser un problème.

Si les Investigateurs qui parlent à Jurgens au téléphone ont déjà eu l'occasion de parler avec lui auparavant et s'ils réussissent un jet sous la « Psychologie », ils remarqueront qu'il y a quelque chose d'étrange dans le comportement de l'homme.

Si les Investigateurs décident de rencontrer Jurgens, ils verront qu'il porte un complet et un chapeau. S'ils lui demandent pourquoi, il leur répondra que dès qu'ils auront fini, il prendra un train pour Washington.

Les Investigateurs pénétreront facilement dans le bâtiment, mais une fois à l'intérieur, ils verront qu'ils sont victimes d'un piège. Dieter, caché dans un coin du couloir, dirigera le robot géant vers les Investigateurs tandis que le malheureux Jurgens, qui s'est fait piéger par Dieter qui lui a implanté un dispositif de contrôle du comportement ainsi qu'une petite bombe, commencera à s'autodétruire sous les yeux des Investigateurs. Dieter ne laissera voir de lui que ce qui lui est nécessaire pour diriger le robot ; quiconque tirant sur lui n'aura que 1/4 des chances habituelles de le toucher. S'il le désire, l'Investigateur peut viser le boîtier de contrôle du robot. Si le boîtier est détruit, Dieter se réfugiera dans son cabinet médical secret. La boîtier de contrôle sera aussi difficile à toucher que Dieter lui-même.

ROBOT

Conçu apparemment comme un prototype de robot-ouvrier industriel, ce modèle présente certaines options particulièrement destructrices. Il est commandé par radio et peut être manœuvré jusqu'à une distance de 300 mètres. Cependant des murs épais bloquent les transmissions.

Le boîtier de contrôle est un petit appareil grand comme une main et muni d'une antenne circulaire. Sur le devant de l'appareil se trouvent une douzaine de commutateurs non étiquettés.

Le robot lui-même est constitué d'un grand cylindre de métal de deux mètres de haut. Il se déplace relativement rapidement sur le sol grâce à des chenilles motorisées. Il peut tourner sur place. Il a quatre bras télescopiques munis de pinces et un petit rayon de la mort caché dans sa poitrine.

FOR 40	TAI 25 (très lourd)	DEX 1/2 fois celle de l'opérateur
Déplacement 5	PdV 100	
Armes	*Attaque*	*Dégâts*
Pinces (4)	25 %	1D6*
Rayon de la mort	20 %	1D10

* Une fois attrapé, l'Investigateur prendra des dégâts chaque round.

ARMURE : la machine est construite dans un métal épais et toutes les armes feront le minimum de dégâts. Un tir, d'une arme à feu, qui empale signifiera qu'une jointure ou un circuit partiellement découvert aura été touché rendant inutilisable une des fonctions du robot (au choix du Gardien). Un seau d'eau ou un extincteur pourra court-circuiter la machine, la rendant inutilisable ; il y a 10 % de chance par seau ou par round d'utilisation de l'extincteur que cela réussisse.

PERTE DE SAN : la vision de cette machine qui avance avec fracas dans le couloir en remuant les bras doit être pour le moins effrayante, et provoquera une perte de 1D3 points à ceux qui rateront leur jet sous la SAN.

Si le docteur se retire dans son cabinet médical, il renversera les cages des arts, libérant les animaux et mettant ainsi en évidence le mécanisme de mise à feu qui est en dessous, sur le sol. Ce commutateur est relié à une réserve d'explosifs suffisamment puissante pour détruire entièrement le centre de recherches, et Dieter n'hésitera pas à l'utiliser, ce qui fera clignoter les lumières du bâtiment et hurler les sirènes. Les Investigateurs trouveront Dieter accroupi près du commutateur tandis que d'horribles rongeurs difformes détaleront dans toute la pièce. Dieter protégera le commutateur. Les Investigateurs n'auront que trois minutes avant l'explosion. S'ils parviennent jusqu'au commutateur, ils pourront tenter de désarmer le système de mise à feu en retirant les fils adéquats. Ce n'est réalisable que par un jet sous l'« Électricité ». Un échec signifie une destruction immédiate.

CONCLUSION

Si les Investigateurs font confiance à Jurgens et contactent Albertson, ils verront que Jurgens avait dit la vérité. En fournissant à Albertson et au ministère des Finances les renseignements que leur avait donnés Jurgens, ils aideront le gouvernement à réprimer les attaques lorsqu'elles interviendront. Si les Investigateurs empêchent Dieter de détruire le laboratoire, ils trouveront (dans le meuble de rangement) des renseignements supplémentaires qui aideront le gouvernement américain à dénicher les anarchistes ainsi que des documents qui les localiseront en Europe de l'Ouest. La perte de ces renseignements signifient que les attaques auront lieu comme prévu, faisant plus de morts et causant de grandes destructions.

Il faut se rappeler que Dieter fera tout ce qui est en son pouvoir pour se faire sauter avec le laboratoire. □



Gizeh, Égypte

VIII.
Le Jour de la Bête

Les Investigateurs retournent en Égypte pour faire échouer la Confrérie et la prophétie millénaire.
and the prophecy made millenia ago.

INTRODUCTION

La date à laquelle se situe ce chapitre doit être déterminée par le Gardien qui doit également trouver le moyen de fournir ce renseignement aux Investigateurs. Il y a plusieurs moyens de le faire au cours de l'aventure, soit en utilisant les scénarios facultatifs, soit, en dernier ressort, comme le produit des étranges rêves de Paul Le Mond. Les Investigateurs pourront aussi l'apprendre grâce aux documents qu'ils ont découvert concernant les Fils de la Terreur, ou ils pourront surveiller les temples de Rhon-Paku en attendant qu'ils fêtent le Jour Sacré.

RENSEIGNEMENTS POUR LES INVESTIGATEURS

La somme d'informations que les Investigateurs aura dépendra largement des indices qu'ils auront découverts dans les chapitres précédents. Le Gardien décidera de combien de temps à l'avance ils prendront connaissance de la date. Cependant, ils sauront au moins que la Confrérie doit se rassembler, à l'aube d'une certaine date, sur le plateau de Gizeh.

RENSEIGNEMENTS POUR LE GARDIEN

Hauptman et Lang-Fu sont actuellement au Caire en attendant l'arrivée d'Edward Chandler. Chandler voyage à bord d'un ballon dirigeable de conception moderne, produit par la division aéronautique de la NWI. La raison de sa venue en Égypte qui a été annoncée est l'inspection du chantier de la Fondation Chandler près du Caire. Le dirigeable doit être amarré sur le site même.

Le projet du trio, en Égypte, est d'Appeler la Bête en utilisant le Grand Sphinx situé sur le plateau au sud-ouest du Caire. Simultanément, les Fils de la Terreur lanceront leurs attaques tandis que les innocents disciples de Rhon-Paku feront descendre, sans le savoir, les Dholes issus des étoiles sur les plus grandes villes du monde.

SCÈNES

Le Caire

Edward Chandler arrivera près du Caire vers les trois heures du matin et s'amarrera sur le chantier de la Fondation Chandler. La nuit, les Investigateurs verront les lumières du ballon et la journée, l'immense carcasse argentée du dirigeable attirera l'attention de tous. Un jet réussi pour « Trouver objet caché » ou l'utilisation de jumelles révélera la présence du logo de la NWI sur le côté du dirigeable.

Le Plateau de Gizeh

Si les Investigateurs arrivent là avant la Confrérie, ils pourront, grâce à un jet sous l'« Idée », remarquer l'absence totale de gardes dans la région. Le gouvernement égyptien tient cet endroit bien protégé contre les pilleurs de tombeaux et il pourra sembler étrange aux Investigateurs de voir l'endroit aussi désert (les gardes ont tous été tués par des agents de la Confrérie et leurs corps ont été entassés dans les nombreux tombeaux et temples en ruine situés sur le plateau).

Quelques minutes avant le lever du soleil, plusieurs voitures arriveront par la route qui mène à l'extrémité nord du plateau. En suivant une route contournant la Grande pyramide par l'est, les voitures viendront se garer à environ une centaine de mètres des pattes avant du Sphinx. Quatre Arabes, armés de mitraillettes, descendront des voitures et tandis que deux d'entre eux chasseront les arabes qui dormaient sur les lieux, les deux autres iront en reconnaissance pour voir s'il n'y a pas d'ennuis.

LES GARDES ARABES

Ces hommes de main ont été entraînés par Katif et sacrifieront leur vie pour Edward Chandler.

Garde n° 1

FOR 14	CON 15	TAI 14	INT 11	POU 10
DEX 15	APP 9	SAN 0	EDU 5	PdV 15

COMPÉTENCES : Couteau de combat 65 %, Mitraillette 55 %.

Garde n° 2

FOR 16	CON 12	TAI 15	INT 10	POU 8
DEX 12	APP 7	SAN 0	EDU 6	PdV 14

COMPÉTENCES : Couteau de combat 75 %, Mitraillette 45 %.

Garde n° 3

FOR 11	CON 13	TAI 10	INT 12	POU 11
DEX 14	APP 8	SAN 0	EDU 6	PdV 12

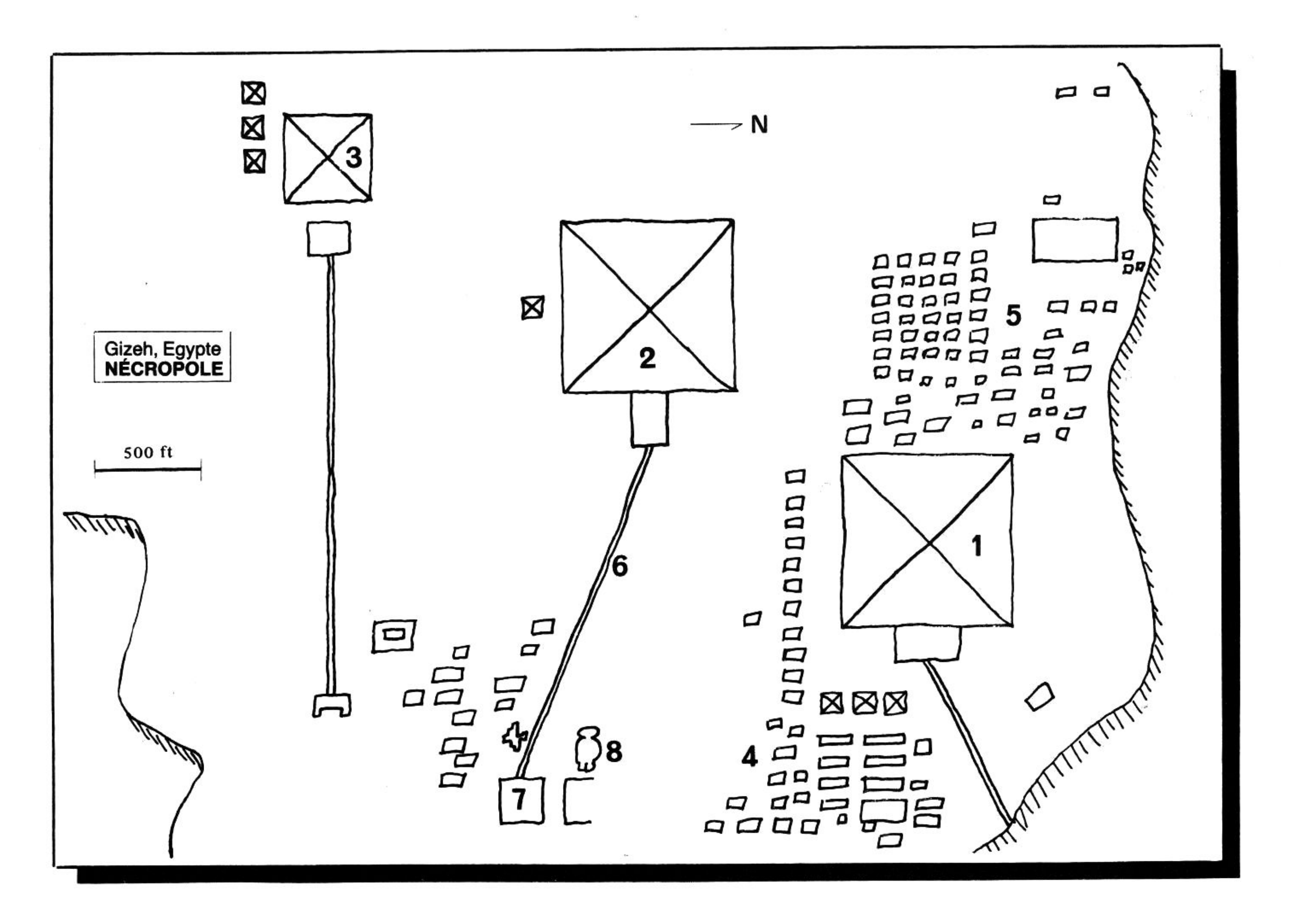
COMPÉTENCES : Couteau de combat 45 %, Mitraillette 50 %, Revolver.45 85 %.

Garde n° 4

FOR 16	CON 15	TAI 14	INT 10	POU 12
DEX 13	APP 7	SAN 0	EDU 5	PdV 15

COMPÉTENCES : Couteau de combat 65 %, Mitraillette 65 %.

Sur le signe de l'un des gardes, les portes des voitures s'ouvriront et Hauptman, Lang-Fu et six Arabes vêtus de robes noires en descendront. Ces arabes sont là pour fournir des points de Magie supplémentaires pour le sortilège et Chandler a pris le soin de se déguiser comme eux. La seule possibilité qu'ont les Investigateurs de reconnaître Chandler est de réussir un jet pour « Trouver objet caché » en examinant les Arabes. Ce jet permettra de déceler que



l'un d'entre eux a une allure très occidentale. Ce sera ensuite aux Investigateurs de se rendre compte qu'il s'agit de Chandler.

Le groupe approchera du Sphinx et commencera immédiatement à psalmodier le chant qui Appellera la Bête. L'Appel sera couronné de succès et dès que le Sphinx montrera des signes de vie, le groupe courra jusqu'aux voitures et s'en ira, en faisant confiance aux destructions provoquées par la Bête pour dissimuler leur présence sur les lieux. Le groupe se séparera bientôt et Chandler retournera vers son dirigeable pour voler vers les États-Unis et préparer son plan de conquête du monde.

LA BÊTE

La Bête ne peut revêtir une forme terrestre lorsqu'elle est Appelée que grâce à un sortilège particulier lancé dans le voisinage du Grand Sphinx sur le plateau de Gizeh. Les archéologues affirment que le Sphinx fut sculpté dans un affleurement de calcaire qui fut laissé par les bâtisseurs de la Grande Pyramide, mais les légendes maintiennent qu'il était là, sur le sable, bien avant la venue de l'homme. Le nom arabe du Sphinx est Abu Hol, « Père de la Terreur ».

L'Appel de la Bête

C'est un sortilège spécial donné à Nophru-Ka par Nyarlathotep il y a longtemps. Il est semblable au sortilège d'Appel/Renvoi d'une déité.

Chandler, Hauptman et Lang Fu connaissent le sortilège. Entre eux, ils peuvent dépenser 199 points de Magie et Appeler la Bête en seulement une minute avec 95 % de chance de réussite.

Le Renvoi de la Bête est identique à ceux décrits dans le livre de règles de l'Appel de Cthulhu, mais il est très difficile à réaliser en raison du haut Pouvoir de la Bête.

Lorsque le sortilège sera réussi, le sol au-dessous du Sphinx tremblera légèrement, ce qui signifiera que l'essence de la Bête est entrée dans la pierre. Le corps fléchira et les membres commenceront à bouger, dans un craquement de pierre, tandis que le visage, placé là jadis par le pharaon Khafre, se fissurera et tombera, laissant apparaître un ovale de vide dans lequel on peut voir des soleils tourbillonnants et des galaxies.

Ce monstre n'a pratiquement pas d'intelligence et il commencera immédiatement à détruire ce qui est à proximité, écrasant les hommes et les constructions sous ses grosses pattes. Il dévastera le Caire avant de se diriger au sud vers Luxor, lieu de l'ancienne Thèbes. Après y avoir tout saccagé, la Bête continuera son chemin vers Jérusalem, et de là, elle continuera autour de la Méditerranée, en saccageant les villes où elle passe.

FOR 200 CON 100 TAI 500 INT 1 POW 50
DEX 20 Déplacement 12

Arme	*Attaque*	*Dégâts*
Pattes (2)	50 %	12D6

ARMURE : 20 points de cuir en pierre.
PERTE DE SAN : 1D20 points si le jet sous la SAN est raté, 1D6 s'il est

Description de la Nécropole de Gizeh.

1. La pyramide de Khufu (Chéops) ou Grande pyramide.
Elle fait presque 135 mètres de haut et mesure plus de 225 mètres à sa base. A l'est de la pyramide se trouvent les trois pyramides des reines et au nord-ouest, il y a un temple mortuaire dont il ne reste que le dallage en basalte.

2. La pyramide de Khafre (Chephren).
Elle est presque de la même taille que la Grande pyramide. A l'est, le temple mortuaire est réduit à ses fondations.

3. La petite pyramide de Menkaure (Mykerinos).
Elle mesure 106 mètres à sa base et est haute d'environ 65 mètres. Les pyramides des trois reines au sud sont restées inachevées et le temple mortuaire à l'est montre les signes d'une construction hâtive et incomplète. La chaussée qui part vers l'est à partir du temple mortuaire est pratiquement en ruine.



4. Le cimetière à l'est.
Les tombes sont placées en rangée et constituent une excellente cachette pour les Investigateurs.

5. Le cimetière de l'est.
Identique à celui de l'est.

6. La chaussée.
Elle va du temple mortuaire de Khafre au temple de la vallée près du Sphinx. La chaussée est en bon état et les Investigateurs peuvent s'y cacher.

7. Le temple de la vallée.
C'est l'un des bâtiments les mieux conservés du plateau, il fournit une excellente cachette près du Sphinx.

Le Sphinx.
Il est en calcaire et mesure 72 mètres de long. Entre les jambes du monstre se trouvent un petit autel et une stèle votive. C'est là que se tiendra Edward Chandler pour Appeler la Bête.

CONCLUSION

Ce scénario est celui qui nécessite le plus d'apport de la part du Gardien. Au cours des essais de jeu, les Investigateurs n'ont eu que quelques heures entre l'instant où ils sont arrivés au Caire et l'instant de l'Appel de la Bête, mais les Gardiens peuvent leur laisser davantage de temps. De même, la relative puissance de feu des gardes comparée à celle des Investigateurs doit être soigneusement examinée. Il est prévu que les Investigateurs anéantissent cette menace par eux-mêmes et en utilisant la magie. Les différents points des projets des Investigateurs devront paraître évidents au Gardien. Il devra y répondre en rendant ce point culminant de l'histoire difficile, mais pas complètement impossible.

Si les Investigateurs devaient choisir d'attaquer le groupe avec des armes lorsqu'il s'approchera, les gardes ouvriraient immédiatement le feu sur eux tandis que les membres de la confrérie se retireraient dans la limousine blindée de Chandler. Là, ils attendraient que les gardes éliminent les Investigateurs et, s'ils échouent, ils aideraient les gardes en attaquant les Investigateurs avec des sortilèges. Chandler tient énormément à relâcher la Bête, mais si les Investigateurs l'en empêchent, il quittera le plateau et les Investigateurs devront trouver autre chose pour l'arrêter.

Magiquement, les Investigateurs pourront essayer de renvoyer la Bête mais cela demandera une somme importante de points de Magie et la réussite ne sera pas garantie. La méthode la plus efficace, bien que coûteuse en terme de Pouvoir permanent, est d'ériger la Barrière de Naach-Tith (trouvée sur Celaeno) pour retenir la Bête. Si elle est dressée immédiatement, elle prendra également au piège les membres de la Confrérie, à l'intérieur des murs de la barrière, qui mourront probablement piétinés par la Bête stupide. Si le trio s'échappe de la barrière, les Investigateurs devront les poursuivre. La Bête tentera de briser la barrière en opposant sa FOR contre celle de la barrière, mais si elle échoue, elle quittera volontairement le Sphinx qui retournera en pierre. □



CONCLUSION

« La Confrérie mise en échec »

Les succès des Investigateurs contre les puissances de la Confrérie dépendent en partie du Gardien. Il est tout à fait possible que les Investigateurs fassent échouer certaines parties du complot tout en ne réussissant pas à en découvrir d'autres aspects. Les récompenses et les conséquences proposées sont les suivantes :

La défaite de la Bête par n'importe quel moyen permettra aux Investigateurs de récupérer 1D20 points de SAN chacun.

Fournir au gouvernement des États-Unis les renseignements donnés par Jurgens au chapitre VII permettra aux agents fédéraux de prendre des actions préventives et de réprimer les attaques des Fils de la Terreur. Cela rapportera 1D20 points de SAN à chaque Investigateur et le gouvernement pourra les récompenser secrètement de leur aide en leur offrant à chacun la somme de 2 000 $. Si les Investigateurs devaient récupérer et feuilletter les documents trouvés dans le laboratoire du Dr. Dieter, les autres nations pourraient prendre des mesures similaires contre les groupes anarchistes. La défaite des anarchistes contrecarrera sérieusement les projets de Chandler. Si les États-Unis sont sauvés, les Investigateurs gagneront chacun 1D6 + 6 points de SAN. Si le reste du monde est également sauvé, ils gagneront chacun 2D6 + 6 points de SAN.

Stopper l'Invocation des Dholes pourra se révéler être la tâche la plus difficile. Les temples sont répartis dans le monde et n'ont de relations entre eux que par le nom. Une des possibilités pour les Investigateurs est d'établir des copies du sortilège « Appeler un Dhole » (dans les langues respectives) et de les poster, accompagnées de lettres d'explications officielles en coopérant avec le gouvernement des États-Unis, pour les envoyer aux différents chefs des temples. Cela demandera un bon nombre de jets sous la « Lecture » et l'« Écriture » d'autres langues et sur l'« Éloquence » pour écrire des lettres suffisamment convaincantes pour que les chefs de chaque temple ne prennent pas les expéditeurs pour des cinglés. Si les chefs sont prévenus d'une éventuelle tragédie, ils seront capables de rassembler assez de fidèles du temple pour renvoyer les Dholes d'où ils viennent ou dans un premier temps pour empêcher de les Appeler. Le Gardien pourra donner aux Investigateurs 1D6 points de SAN pour chaque ville sauvée des Dholes. Il y a dix villes visées.

Le meurtre d'Edward Chandler stopperait tous les projets de la Confrérie mais pourrait s'avérer désastreux pour les Investigateurs. S'ils ne sont pas tués sur le champ par les compagnons de Chandler, ils auront probablement à expliquer ce qui s'est passé aux autorités égyptiennes. Le meurtre d'un individu, mondialement connu, sur le sol égyptien ne sera pas pris à la légère et si les Investigateurs sont incapables de prouver la culpabilité de Chandler, ils pourront être exécutés pour ce crime. La meilleure sentence qu'ils puissent espérer est la prison à vie. Provoquer la mort de Chandler grâce au Sphinx est certainement la méthode la plus sûre, car les destructions provoquées par la Bête dissimuleront les preuves et les Investigateurs pourront profiter de la confusion pour s'enfuir.

Si les Investigateurs ne peuvent faire échouer le projet entier, ils perdront 1D20 points de SAN supplémentaires.

Si le Gardien pense que les Investigateurs n'ont pas réussi à stopper la Confrérie, il pourra décider que les efforts des Investigateurs ont sérieusement paralysé le projet et que Chandler sera finalement vaincu par les gouvernements du monde entier. Les ravages provoqués par le projet et le fait de savoir que c'est dû à leur échec entraîneront une perte supplémentaire de 1D10 points de SAN pour chaque Investigateur. D'un autre côté, Chandler pourra parvenir à ses fins et, après avoir été élu président du Congrès par un vote d'exception, il commencera à étendre secrètement son pouvoir dans le monde, préparant un autre jour. L'état du monde ne sera pas profondément modifié (du moins pas au début) et la vie continuera normalement pour la plupart des gens. Mais les Investigateurs sauront qu'il y a quelque chose de changé et Chandler en sera probablement conscient. Les Investigateurs se retrouveront plongés dans un monde où des gouvernements hostiles voudront leurs morts et où les serviteurs des Grands Anciens pourront agir plus librement que jamais. Au lieu d'être les pourchasseurs, les Investigateurs deviendront les pourchassés.

Premier scénario facultatif

Les grandes salles de Celaeno

Les Investigateurs font un voyage de dix milliards de milliards de kilomètres jusqu'à une bibliothèque, et recherchent un parchemin contenant un sortilège d'importance vitale.

RENSEIGNEMENTS POUR LES INVESTIGATEURS

Tout ce qui est nécessaire pour entreprendre le voyage jusqu'à Calaeno peut être trouvé au chapitre III. Si les Investigateurs ne trouvent pas certains de ces objets, le Gardien devra les remplacer par d'autres objets ou par des renseignements situés à d'autres moments de l'aventure. Afin d'être motivés, les Investigateurs pourront apprendre, soit par une rencontre avec Nophru-Ka soit par le biais d'un des rêves de Paul, l'existence du sortilège « Créer la Barrière de Naach-Tith », qui peut être utilisé pour maîtriser la Bête.

Ils devront avoir appris que Celaeno est une étoile située dans les Pléiades, dans la constellation du Taureau. Elle est située entre les étoiles Alcyone et Electra d'un côté et Maia et Taygeta de l'autre ; elle est à environ 1 400 années-lumière de la Terre. Il faut sacrifier 13 points de POU de manière permanente pour créer une « Porte » qui franchisse une telle distance ; il est donc très vraisemblable que les Investigateurs devront voyager en Invoquant un monstre. Il faudra de l'Hydromel d'Espace, y compris pour le voyage du retour. Le ou les monstres Invoqués devront être contrôlés pour attendre leurs passagers et les ramener sur Terre. Franchir cette distance sous les effets de l'Hydromel coûtera 3 points de Magie et 2 points de SAN.

RENSEIGNEMENTS POUR LE GARDIEN

La bibliothèque est située sur la quatrième planète, enveloppée de brume, de l'étoile. « Celui qui ne doit pas être nommé » plaça, il y a une éternité, ses serviteurs Byakhee pour protéger la Grande Salle des intrus. Ils attendent encore là, affamés, près du plafond obscur. Les livres sont aussi protégés par ce qu'on appelle « Le Dormeur du Lac ».

SCÈNES

Le Voyage

Les Investigateurs plongés dans un état de rêve par l'Hydromel, ne seront pas affectés par les froides profondeurs de l'espace extérieur et seront en dehors des « réalités » de l'espace et du temps. Lorsqu'ils approcheront de la planète et qu'ils descendront à travers la couche de brume, les effets de l'Hydromel se dissiperont et les Investigateurs remarqueront que l'atmosphère a un goût métallique amer prononcé. La différence de pression leur donnera la tête lourde et altèrera leur ouïe, les sons normaux devenant faibles et lointains. En continuant à descendre, les brumes se dissiperont, dévoilant en-dessous d'eux un immense lac, voire un océan. L'eau s'étend sur des kilomètres dans toutes les directions. Aucune vague ne vient rider cette surface grise et froide, semblable à de l'acier.

Peu après, la silhouette d'une monstrueuse bâtisse noire se dessinera à l'horizon ; la première vision de la bibliothèque fera perdre un point de SAN aux Investigateurs s'ils ne réussissent pas un jet sous la SAN. L'atmopshère sinistre de l'endroit contribuera à exercer une mauvaise influence sur les Investigateurs ; par la suite, ils devront réussir un jet sous la SAN toutes les heures qu'ils passeront dans le voisinage du bâtiment.

La Bibliothèque

Les monstres déposeront leurs fardeaux sur les quais de pierre devant la bibliothèque et s'éloigneront en volant ou resteront là pour attendre leurs passagers. En aucune circonstance les monstres n'entreront dans la bibliothèque. Lorsque les Investigateurs mettront pied à terre, ils verront de petites choses noires s'enfuir des jetées de pierre pour disparaître sous la surface de l'eau métallique.

La bibliothèque elle-même est construite de blocs de pierre titanesques, noirs et compacts, veinés d'or et de vert. D'énormes colonnes, de près de 120 mètres de haut, ornent la façade du bâtiment et encadrent l'entrée de la Grande Salle.

Les Investigateurs devraient avoir emmené une source de lumière, mais, si ce n'est pas le cas, il y aura suffisamment de lumière grise qui pénètrera au travers des grandes fissures du toit pour leur permettre de voir faiblement à l'intérieur.

La Grande Salle

Dès que les Investigateurs pénètreront dans la Grande Salle, ils se sentiront rapetissés par l'immense taille du bâtiment. Rangée après rangée, des étagères montent le long des murs, de tout côté, leurs tablettes remplies d'étranges volumes écrites dans des langues oubliées. D'énormes escaliers relient les rayonnages ; la taille des marches indiquent que l'endroit a été conçu pour des êtres de tailles colossales.

Les Investigateurs remarqueront l'état de délabrement de l'édifice ; des parties de la voûte de pierre sont effondrées et rendent la progression difficile. Le sol est recouvert d'un épais dépôt d'une substance ressemblant à de la chaux. Un jet sous le « Mythe de Cthulhu » l'identifiera comme de la fiente d'un être peu important du Mythe qui s'est accumulée. Lorsque les Investigateurs feront cette découverte, ils entendront des murmures doux et bruissants provenant des hauteurs plongées dans les ténèbres. Les Investigateurs frissonneront à ces bruits et devront réussir un jet sous la SAN ou perdront 1D3 points.



Si les Investigateurs sont parvenus à être en possession de la copie du Texte R'lyeh au chapitre III, il est à espérer qu'ils se souviendront de l'exhortation qui y est faite de ne pas regarder vers le haut. Si un Investigateur devait regarder vers le haut, il verrait les étagères supérieures et les voûtes regorgeant de Byakhee décharnés. Si l'Investigateur réussit un jet sous la SAN, il perdra 1 point, sinon il perdra 6 points d'un coup. Si un Investigateur devait, pour une raison ou pour une autre, devenir fou à l'intérieur de la bibliothèque, voilà ce qui se passerait : l'Investigateur développerait subitement une peur morbide pour le bâtiment, et, lâchant tout Signe des Anciens, il se précipiterait vers l'entrée de devant. Les Byakhee, voyant l'Investigateur désemparé et vulnérable, s'assembleraient, l'attaqueraient en piqué et le déchiqueteraient avant de regagner leurs perchoirs dans les hauteurs. Quiconque assistera à la scène devra réussir un jet sous la SAN ou perdre 1D4 points, en plus de la perte de SAN dûe à la vision des Byakhee. Les Investigateurs qui pénétreraient dans la bibliothèque sans porter le Signe des Anciens ou sans réussir à « Se cacher » seraient traités de la même manière dès leur entrée.

A. Là, une partie du toit s'est effondrée sur les rangées d'étagères, détruisant des milliers de volumes.

B. Tout Investigateur qui pénétrera dans cet endroit, entendra un étrange chant murmuré provenant de la Galerie n° 6.

Les Galeries

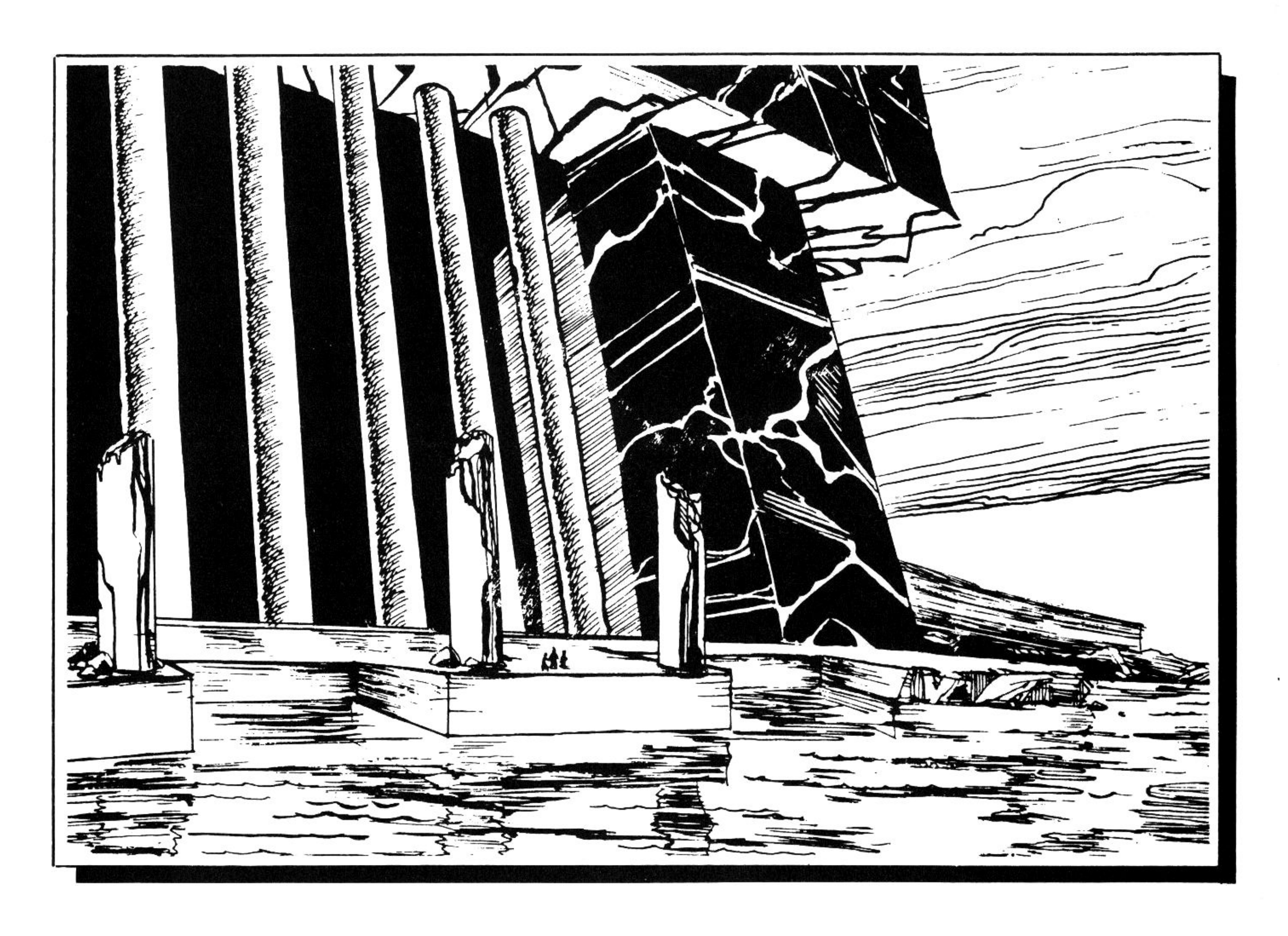
Il y a six petites salles accessibles depuis la Grande Salle par des passages boûtés. Les toits de ces parties sont intacts et elles sont donc dans l'obscurité, aussi les Investigateurs devront les éclairer. Les plafonds sont également plus bas, ne laissant de place que pour quinze rangées d'étagères au lieu des deux douzaines de rangées, ou plus, qu'il y a dans la Grande Salle. Ces galeries ne sont pas gardées par les Byakhee.

1. A cause de la lente érosion du rivage, le fond de cette galerie est envahie par le lac. Si les Investigateurs « Écoutent » près de l'entrée de cette salle, ils entendront de petits bruits de fuites provenant du coin le plus éloigné. Un jet sous l'« Idée » leur révélera que ces bruits proviennent peut-être de petites créatures semblables à celles qu'ils ont vu sur les quais.

2, 3 et 4. Ces salles sont sombres et silencieuses.

5. Le Texte R'lyeh précise que c'est cette galerie qui contient les renseignements sur la Bête. Les Investigateurs sont chargés de grimper jusqu'à la sixième étagère et, quelque part à ce niveau, on leur a dit qu'ils trouveraient des papiers laissés par ceux qui les ont précédés. En cherchant sur cet étagère, ils trouveront finalement une haute table en pierre sur laquelle reposent plusieurs objets. L'un d'eux est un parchemin en papyrus couvert de hiéroglyphes. Il s'agit d'une transcription du sortilège « Appeler la Bête » écrite il y a des siècles par Nophru-Ka. Si un Investigateur peut le lire, il remarquera la signature du traducteur. C'est une très bonne transcription du sortilège et un Investigateur peut l'apprendre en environ une journée avec un jet sous l'INT × 5 %, et un jet sous la « Lecture des hiéroglyphes ».

A proximité, il y a un morceau de papier. C'est une transcription du sortilège. Créer la Barrière de Naach-Tith écrite en anglais et signée Edward Chandler en 1896. C'est également une bonne transcription et elle peut être assimilée en une journée avec un jet sous l'INT × 5 %. A côté, il y a la plume et l'encre utilisés par Chandler et une petite bouteille en cristal contenant de l'Hydromel d'Espace et laissée là par Hauptman en cas d'urgence. Elle est protégée par le même sceau que celui découvert au Chapitre III.



6. Un étrange chant murmuré provient de cette galerie et peut être entendu depuis certaines parties de la Grande Salle. Si un Investigateur curieux devait regarder à cet endroit, il verrait un groupe de quatre silhouettes de taille humaine, vêtues d'amples robes noires chantant devant un gros objet rutilant qui flotte à environ un mètre du sol. L'Investigateur devrait réussir un jet sous la SAN ou perdre 1D3 points. Toute agitation amènerait les magiciens à se tourner vers l'Investigateur, stoppant leur chant et laissant l'objet s'écraser sur le sol avec un bruit retentissant. Ils disparaîtraient alors. Tout Investigateur qui dérangerait ainsi les magiciens serait par la suite tourmenté par des cauchemars sur les sorciers qui lui ferait perdre 1D3 points de SAN chaque semaine jusqu'à ce qu'il soit guéri, ce qui se réalisera par un jet sous le POW × 1 % qui peut être tenté une fois par semaine.

Créer la Barrière de Naach-Tith

Comme on le laisse entendre au Cthaat Aquadingen, la seule version existante de ce sortilège est contenue dans la Bibliothèque de Celaeno. Cette barrière est coûteuse à ériger mais elle fournit une défense physique et magique. Elle fournit également une protection contre l'aliénation mentale en effaçant de la vue tout ce qu'elle contient.

Ce sortilège peut être lancé en diverses tailles et forces et jusqu'à 400 mètres de distance. Il faut 1 point de POU pour ériger une barrière avec 1D6 de FOR. De plus grandes dépenses de POU créeront des barrières de plus grandes forces. Ce sortilège prend une minute pour être lancé et dure plusieurs heures. Comme plusieurs personnes connaissant le sortilège peuvent le lancer ensemble chacune donne autant de POU qu'elle le désire.

Toute chose prise au piège à l'intérieur de la barrière peut tenter de la briser physiquement par une opposition des FOR.

Le Dormeur du lac

Il y a un autre gardien de la bibliothèque ; celui là ne tiendra pas compte du Signe des Anciens. C'est le Dormeur du lac et il est mentionné expressément dans le Texte R'lyeh qu'aucun savoir ne doit sortir de la bibliothèque car « celui qui dort le saurait » et le Dormeur se réveillerait.

Si un Investigateur tentait de prendre avec lui un livre de la bibliothèque ou même un morceau de papier contenant quelque chose venant de la bibliothèque, le Dormeur le saurait. Le premier ennui que les Investigateurs auraient, serait la vision d'une grosse bulle qui se formerait à la surface du lac qu'ils survoleraient. La bulle éclaterait soudainement et un gigantesque membre écailleux terminé par trois serres jaillirait. Cet organe saisirait l'Investigateur fautif ainsi que tout ce qu'il porte et le plongerait sous la surface. Il n'y aurait aucun moyen de l'éviter.

Le Dormeur ne prendra qu'une victime et si une autre personne emmène quelque chose de la bibliothèque, elle pourra s'échapper. □

Second scénario facultatif

La voix hors du temps

Les Investigateurs sollicitent une séance avec Paul Le Mond pour contacter l'esprit de Nophru-Ka.

INTRODUCTION

Bien qu'il soit possible qu'un groupe d'Investigateurs ingénieux ait eu cette idée depuis longtemps, ce n'est que vers la fin du chapitre VI que les Investigateurs assisteront à une scène qui leur montrera clairement comment Paul Le Mond pourra être utilisé pour contacter l'esprit de Nophru-Ka. Ce scénario a été conçu pour que les Investigateurs tentent l'expérience après le chapitre VI. S'il est joué avant, le Gardien devra modifier quelques détails.

SCÈNES

L'invocation

Cette scène se passera dans la maison d'Irène Le Mond, à Buffalo, où Paul est encore en convalescence. Herb Whitefield sera en ville pour un rendez-vous.

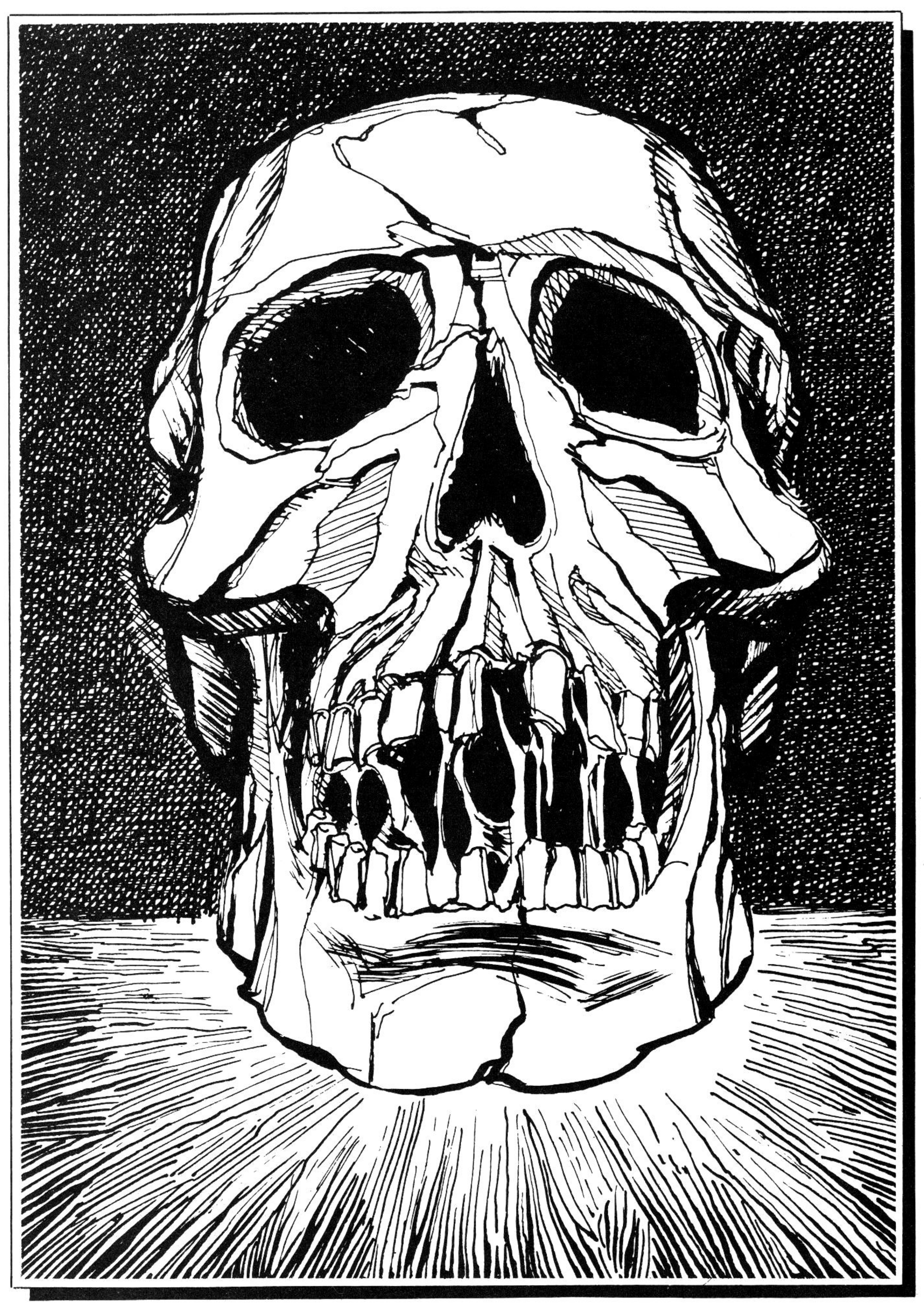
Si Paul et les Investigateurs tentent d'invoquer l'esprit de Nophru-Ka, ils organiseront la séance selon la description faite au chapitre I. Lorsque Paul tiendra le foie desséché (la seule partie disponible de Nophru-Ka) dans sa main et qu'il entrera en transe, il commencera à gémir doucement en balançant la tête de part et d'autre et en bavant sur sa chemise. Puis, il marmonnera des phrases sans suite dans une langue inconnue (c'est de l'ancien égyptien), avec, de temps en temps, quelques mots d'anglais. Il faudra un moment avant que l'esprit de Nophru-Ka s'adapte au corps étranger et une minute ou deux pour qu'il retrouve les mécanismes de la parole.

Après quelques minutes, l'esprit commencera à parler en anglais aux Investigateurs, mais la voix et la personnalité seront celles de Nophru-Ka : hautaines et arrogantes. Il est informé des projets de la Confrérie et pourra révéler des bribes d'informations. En parcourant la pièce à grand pas, il réprimandera les Investigateurs pour leurs médiocres tentatives pour s'interposer dans la réalisation de sa prophétie.

Sur certains points, Nophru-Ka pourra révéler des informations cruciales concernant l'Appel de la Bête, y compris le lieu, la date et l'heure. Le Gardien doit rester discret, mais Nophru-Ka est incapable de s'empêcher de se vanter du succès des projets. Nophru-Ka n'a pas connaissance des moyens de transport modernes du XXe siècle et il ne peut concevoir que les Investigateurs puissent, par quelque moyen que ce soit, se rendre en Égypte avec le peu de temps qui leur reste.

Au bout de quelques temps, Nophru-Ka se lassera de railler le groupe, se sentira mal à l'aise dans le corps étranger et demandera à être relaché. Si les Investigateurs devaient manifester la moindre hésitation à rompre le cercle, Nophru-Ka s'exclamerait « Vous n'auriez pas dû me défier ! », et, saisissant le manteau de la cheminée à deux mains, il commencerait à marteler le visage de Paul Le Mond contre le coin saillant, brisant les os et éclaboussant de sang les Investigateurs assis. Les Investigateurs devront réussir un jet sous la SAN ou perdront 1D6 points.

Nophru-Ka pourra se frapper le visage deux fois par round. Les Investigateurs seront trop surpris pour l'arrêter la première fois ; la seconde fois qu'il tentera de frapper le visage de Paul, l'Investigateur le plus habile assis à la table aura l'occasion de le saisir. S'il réussit, l'Investigateur aura rompu le cercle et libéré l'esprit en colère. S'il échoue, Nophru-Ka frappera à nouveau la tête de Paul et se tournera vers les Investigateurs, le visage en sang. Chaque Investigateur devra réussi un jet sous la SAN ou perdre 1D4 points. A ce moment, toute personne désireuse de briser le cercle pourra le faire. Paul aura reçu 1D6 points de dégâts pour chaque coup porté et il s'effondrera sur le sol, gravement blessé ou même mort, lorsque l'esprit qui l'animait le quittera. □



Appendices

A. La mort de Nophru-Ka — B. La Confrérie de la Bête
C. Edward Chandler — D. New World Incorporated
E. Les Fils de la Terreur — F. Les temples de Rhon-Paku
G. Chronologie des faits

Appendice A.

La mort de Nophru-Ka

Prêtre et chef puissant, Nophru-Ka fut un membre précoce des mouvements séparatistes qui eurent lieu dans la région du delta du Nil et qui furent rattachés par la suite à la XIV[e] Dynastie. Lui et ses disciples vénéraient Nyarlathotep dans des temples souterrains secrets et ce fut avec l'aide des Autres Dieux que Nophru-Ka conçut ses projets contre le Pharaon. Ces projets demandaient aux temples secrets de psalmodier des chants pour faire descendre des monstres nés des étoiles (les Dholes) qui ravageraient le royaume du Pharaon. Tandis que le Pharaon enverrait ses armées s'occuper de la menace, les disciples armés du prêtre auraient attaqué les palais et les bâtiments gouvernementaux du Pharaon. Nophru-Ka aurait été directement aidé dans tout cela par Nyarlathotep qui avait promis de lui envoyer un messager.

Ayant pris connaissance du complot fomenté contre sa vie et son royaume, le Pharaon Khasekhemre Neferhotep I envoya des espions et des assassins jusqu'aux points les plus reculés de ses royaumes à la recherche du prêtre diabolique. Nophru-Ka fut finalement découvert alors qu'il se cachait dans un temple souterrain secret très loin dans les déserts à l'ouest. Ce temple, appelé le Puits était particulièrement sacré pour Nophru-Ka et ses disciples. Trouvant le prêtre agenouillé pour la prière, les assassins l'attaquèrent et le blessèrent mortellement avant d'être mis en pièce par ses disciples. Dans son dernier soupir, Nophru-Ka prononça la prophétie qui fut révélée par la suite dans les rêves de l'arabe dément Abd al-Azrad.

Le temps que le Pharaon apprenne la mort de Nophru-Ka et les disciples du prêtre diabolique avaient porté son corps dans une petite vallée où ils enterrèrent leur chef tombé sous les coups dans un tombeau construit à la hâte. De là, les disciples de Nophru-Ka voyagèrent jusqu'en Afrique centrale, puis jusqu'à G'harne, la cité en ruine des Anciens. Là, Shudde M'ell et ses enfants dévorèrent les disciples de Nophru-Ka, ne laissant en vie que ceux qui avaient du sang de Nophru-Ka. La Famille Royale dut s'apparenter avec les Cthonians en attendant l'accomplissement de la prophétie. C'était en 1733 avant J.-C.

Appendice B.

La Confrérie de la Bête

Cette organisation a été créé par deux hommes, le baron Hauptman et Lang-Fu, au douzième siècle après J.-C., dans le but d'aider la réalisation de la prophétie de Nophru-Ka. Lang-Fu, chef d'un culte de Ceux des Profondeurs dans le sud de la Chine, rencontra Hauptman à Damas alors qu'il étudiait l'astrologie. Lang-Fu possédait un fragment du al-Azif et il affirmait qu'il lui avait été apporté par une noire créature ailée venant d'une cité enfouie sous les sables de l'Arabie. Ce morceau de papier parlait de la prophétie et de la famille qui attendait à G'harne. Ils voyagèrent ensemble jusqu'en Afrique et trouvèrent là les déplorables restes de la Famille Royale. Plus des animaux que des hommes, les descendants du prêtre repoussèrent les deux hommes jusqu'à ce que Hauptman transfera son esprit dans le corps de leur chef. En tant que chef de la tribu, Hauptman conduisit le peuple au nord jusqu'au côtes de la Méditerranée où ils commencèrent à se marier avec les indigènes, propageant la lignée vers l'est dans les pays musulmans et au nord en Europe.

Tandis que Lang-Fu retourna en Chine, Hauptman établit les quartiers généraux de la Confrérie en Europe et commença à former un réseau d'agents issus des descendants pour l'aider à suivre les familles ayant du sang du prêtre. Ces agents sont rarement informés de tous les projets de la Confrérie, mais ils savent qu'ils appartiennent à une famille ayant un destin précis et profitent économiquement de l'association, grâce aux incessantes machinations de Hauptman. Pendant ces mêmes siècles, Lang-Fu avait formulé les assises des intentions politiques et spirituelles de la Confrérie.

A l'origine, la Confrérie avait projeté d'établir un royaume en Europe de l'est, mais ses deux tentatives essuyèrent un échec, la première par le démembrement politique de la Pologne et la seconde lorsque l'enfant élu fut tué accidentellement par un être invoqué. Avec la venue du 20[e] siècle, les conditions du monde en pleine mutation ont apporté une modification dans les projets de la Confrérie. En utilisant l'aptitude à Invoquer les esprits de Lang-Fu, qui est semblable à celle de Paul Le Mond, ils appelèrent l'esprit du prêtre mort depuis longtemps, et, ensemble, le trio ourdit un plan désespéré devant conduire à la domination du monde entier, un plan qui est très ressemblant à celui que Nophru-Ka projeta d'utiliser contre le Pharaon.

La Confrérie lancera le projet à une date précise connue seulement comme le Jour de la Bête. Il consistera à lâcher différents groupes anarchistes indépendants, financés et contrôlés par la Confrérie au travers de la NWI, contre les gouvernements mondiaux, tandis que les innocents temples de Rhon-Paku, entretenus secrètement par Lang-Fu, feront descendre les Dholes sur les grandes cités du monde en psalmodiant, un jour sacré, un chant spécial préparé

pour eux. La Confrérie espère que cela créera une crise mondiale entraînant la chute de plusieurs gouvernements importants.

Et alors interviendra Edward Chandler, le P.D.G. charismatique de la New World Incorporated (NWI), un homme ayant déjà une renommée internationale. Il utilisera les ressources considérables de la NWI contre les menaces que le monde affrontera et, ressortant vainqueur de la situation, il se placera en position de gouverner le monde. S'il échoue, il utilisera les mêmes ressources ainsi que les nombreuses forces des ténèbres liées avec le Mythe, contre les populations afin d'obliger le monde à capituler.

Hauptman, Lang-Fu et Edward Chandler vont jusqu'en Égypte où, le Jour de la Bête, ils se rencontreront au pied du Sphinx sur le plateau de Gizeh. Là, ils lanceront un sortilège qui fera descendre Nyarlathotep sous la forme de la Bête et, sous cette forme, il détruira Luxor, le lieu de l'ancienne Thèbes, capitale du Pharaon, et voyagera le long de la Méditerranée, provoquant des ravages du Caire à Ankara.

Appendice C.

Edward Chandler

Son image publique

Charismatique et intelligent, Edward Chandler a dévoué sa vie adulte à l'amélioration de l'humanité tout en développant, parallèlement, la New World Incorporated (NWI) jusqu'au rang de l'une des plus grandes sociétés mondiales. La Fondation Chandler, créée à la mémoire des parents d'Edward Chandler, a porté secours aux régions sinistrées du monde et a octroyé d'importantes sommes d'argent à des projets concernant l'amélioration de l'humanité. Chandler, dans son rôle de P.D.G., est également responsable de la plupart des petits profits illégitimes et des participations aux bénéfices dont bénéficient actuellement le personnel de la NWI. La plupart de ces avantages sont accordés aux personnels étrangers, là où la NWI a des usines. Cette politique a facilité l'entrée de la NWI dans les économies étrangères puisqu'elle était bien accueillie par les gouvernements concernés.

Tous ces efforts ont fait de Chandler l'une des personnes les plus célèbres et les plus populaires du monde entier. Ces dernières années, il a été contacté par les deux partis politiques comme candidat possible pour le poste de vice-président, et, durant la dernière année électorale, un mouvement populaire avait presque créé un troisième parti autour de lui. Chandler arrêta ce mouvement en déclarant publiquement qu'il n'était pas « intéressé par la politique pour l'instant ». Il a été nommé deux fois pour le prix Nobel de la paix.

La vie d'Edward Chandler a été très bien décrite par les médias. Enfant maladif, le jeune Edward a été envoyé en Europe à l'âge de dix ans où il étudia avec des précepteurs engagés par son père, propriétaire d'une usine, moyennement rentable, de fabrication d'outils à Chicago. A cause de sa mauvaise santé, Edward vécu dans une quasi solitude pendant ces années et n'a eu apparemment aucun ami après son départ de Chicago. A l'âge de 18 ans, Edward revint aux États-Unis, sa santé s'étant améliorée au point de lui permettre d'entrer au collège. Inscrit à l'école de commerce de l'Université d'Illinois, Edward devint rapidement populaire parmi ses camarades étudiants. Ses études se déroulaient très bien et sa santé, qui s'améliorait rapidement, lui permit de se joindre à l'équipe de football lorsqu'il était en seconde année. Après la remise des diplômes, il entra dans l'usine de son père et commença sa carrière au bureau des expéditions.

C'est en juillet 1910, Edward était alors le vice-président des Entreprises Chandler, que ses parents trouvèrent tragiquement la mort dans un accident de bateau alors qu'ils étaient en vacances près de San Francisco. Edward prit, peu après, la direction de la société et commença à la transformer en une société internationale de holdings disséminés dans le monde. Quelques années plus tard, Chandler créa la Fondation Chandler et commença sa rapide ascension vers une position très en vue.

La réalité

Edward Chandler est un descendant direct du prêtre égyptien Nophru-Ka et a été élevé par la Confrérie afin de régir le monde. Né à minuit le jour de la Chandeleur (le 1er février) de 1880, ses parents, des membres de peu d'importance de la Confrérie, avertirent le Dr. Ambrose Cornwallis, à Boston, de la naissance d'un nouveau membre de la lignée. En prenant conscience de la signification de la date de naissance, Cornwallis contacta Hauptman et lui fournit le renseignement. Après avoir vérifié qu'Edward Chandler était bien l'enfant de la prophétie, des projets furent établis concernant l'éducation du garçon. A l'âge de 10 ans, il fut emmené à Boston où, après un court séjour, il voyagea en Europe avec le baron Hauptman. Là, il vécu dans l'ancien château en Transylvanie et étudia les mystérieux volumes de la bibliothèque du baron.

Lorsqu'il eut 16 ans, Edward et le baron voyagèrent plusieurs fois jusqu'à la Bibliothèque interdite de Celaeno où ils étudièrent les mystérieux sortilèges utilisés pour Appeler la Bête. Son éducation se termina par un voyage en Égypte où ils rencontrèrent Lang-Fu ; ils voyagèrent vers l'ouest pour trouver le Puits de Nophru-Ka depuis longtemps oublié. Là, les visions qu'eut Chandler provoquèrent le réveil de mémoires cellulaires endormies il y a longtemps permettant à Chandler de vivre une sorte de double existence entre la sienne et celle du prêtre décédé. La personnalité de Nophru-Ka n'apparaît pas totalement, mais elle affecte la personnalité de Chandler d'une manière significative.

Chandler a toujours pris soin de dissimuler ses liens avec les forces obscures, mais, une fois, dans l'exubérance de sa jeunesse, il commit une erreur presque désastreuse. Alors qu'il assistait à un cocktail avec ses confrères, Edward, qui n'était pas habitué aux effets de l'alcool, commença à laisser entendre à ses compagnons qu'il avait vu et lu d'étranges choses. Les jeunes hommes ne croyaient pas aux histoires incensées d'Edward et, après plusieurs verres, ce dernier accepta leurs défis et ils parièrent. Après avoir enlevé une étudiante dans la rue, ils allèrent jusqu'à un parc à proximité. La police, alertée par les cris, trouva les compagnons chantant comme des ivrognes en fixant le ciel tandis que la pauvre fille, ligotée, était couchée par terre. Les cinq hommes furent arrêtés, mais, grâce à l'influence de leurs familles, les journaux ne surent rien de l'histoire et la famille de la fille retira sa plainte. Cette histoire peut être découverte par des investigateurs déterminés.

Ces derniers temps, Edward Chandler est toujours accompagné de gardes du corps et si des investigateurs tentaient de l'affronter, ils en pairaient surement les conséquences.

FOR 14	CON 14	TAI 13	INT 20	POU 150
DEX 16	APP 20	SAN 0	EDU 22	PdV 14

COMPÉTENCES : Lire/Écrire ou Parler anglais, allemand, latin, arabe, chinois, grec, français, espagnol, roumain et les hiéroglyphes 75-95 %, Comptabilité 90 %, Anthropologie 65 %, Archéologie 85 %, Astronomie 60 %, Botanique 45 %, Chimie 55 %, Mythe de Cthulhu 99 %, Géologie 50 %, Histoire 95 %, Droit 65 %, Bibliothèque 95 %, Linguistique 25 %, Occultisme 75 %, Zoologie 55 %, Psychologie 95 %, Piloter un avion 75 %, Marchandage 95 %, Crédit 100 %, Discussion 85 %, Éloquence 95 %, Baratin 75 %, Chanter 75 %.

SORTILÈGES : Tous les sortilèges trouvés dans le livre de règles de *« L'Appel de Cthulhu »* ; Appeler la Bête.

Le gilet pare-balles

Cet objet, porté par Chandler, est capable de stopper une balle de pistolet ou de fusil. Il couvre tout le torse de Chandler. Des coups de feux tirés sur Chandler ont 50 % de chance de toucher le gilet qui agit comme une armure de 9 points.

Appendice D.

New World Incorporated (NWI)

La NWI, bien que ne constituant pas la société internationale la plus importante, possède diverses branches d'activité qui font certainement partie des nouvelles industries les plus créatives de cette décennie. Les activités les plus marquantes sont les mines, le pétrole et la construction aéronautique. Récemment, la NWI a acquis plusieurs chantiers navals sur les côtes est et ouest, ainsi qu'en Angleterre, où les constructions de nouveaux navires sont déjà en cours. Ces navires sont d'une conception toute nouvelle et sont munis de systèmes de navigation électroniques spéciaux, mis au point par une autre compagnie de la NWI située à Oakland en Californie. Ce laboratoire d'électronique expérimentale est l'une des réalisations préférée de la NWI, et il est périodiquement ouvert aux visites publiques. La NWI a promis de grands bienfaits à l'humanité grâce à cette entreprise du futur. Les secteurs d'intérêts les moins connus sont constitués par des branches d'activité incluant des chantiers et des entrepôts, la finance internationale, et une participation dans une usine de munitions, peu connue, au Mexique.

A Chicago, un gratte-ciel abrite les bureaux administratifs de la société. Les trois derniers étages du bâtiment constituent la résidence privée d'Edward Chandler qui appelle Chicago « sa maison ». Ses nombreux dons à la ville au cours des ans l'ont élevé à un rang de citoyen honorable, et on lui a permit d'ériger une tour d'acier au sommet du Chandler Building pour qu'il puisse amarrer son dirigeable personnel.

Ce qui se dit secrètement dans le monde des affaires est que la NWI s'est trop diversifiée en si peu de temps et qu'il n'y a pas assez de capitaux pour maintenir la société à la surface en cas de besoin subit de fonds. Il y a aussi des rumeurs comme quoi le gouvernement fédéral se serait intéressé à certaines tractations financières de la société. La confiance du public est cependant toujours la même.

Il n'y a que très peu des plus hauts cadres de la société qui aient une idée des implications politiques de la NWI et aucun d'entre eux ne connait les projets ultimes de Chandler.

Appendice E.

Les Fils de la Terreur

Il ne s'agit pas vraiment d'une organisation unique, mais plutôt d'un terme utilisé par les membres de la Confrérie pour nommer des groupes infiltrés par les zombies du Dr. Dieter. Ces différents groupes n'ont pas été choisis pour des raisons politiques mais pour leur violence, chacun d'eux ayant une tendance suicidaire à la fois radicale et marginale. Les hommes qui s'y sont infiltrés sont parvenus, au cours des ans, à occuper des positions influentes en ayant été capable de fournir des armes (par la NWI, bien entendu) et ils conduiront les attaques. Chaque groupe pense agir seul et pour son propre compte, sans se douter que des groupes semblables attaqueront précisément au même moment le Jour de la Bête.

Ces groupes concentreront leurs attaques sur certaines capitales et des installations militaires.

Appendice F.

Les temples de Rhon-Paku

Il s'agit d'une nouvelle religion qui est brusquement apparue dans le monde au cours de la dernière decennie. Ses adeptes sont pour la plupart des jeunes gens désabusés qui sont attirés par un simple message d'amour fraternel avec un soupçon d'occultisme.

Les temples sont administrés séparément et rendent hommage seulement à Rhon-Paku, un mystérieux homme saint qui vit dans un village retiré du nord de l'Inde. Chaque temple est dirigé par un disciple local qui reçoit les Révélations de Rhon-Paku par la poste. Le seul lien qui existe entre les différents temples est une gestion financière centralisée qui collecte les fonds en excès pour le distribuer aux temples moins fortunés. Les temples attendent tous l'annonce de la date d'un Jour Sacré particulier qui doit bientôt venir et beaucoup d'entre eux ont reçu des prières et un encens spécial qui devront être utilisés à ce moment-là.

Les temples sont bien entendu manipulés par la Confrérie qui, de temps en temps, leur fournit de l'argent par l'intermédiaire de la Fondation Chandler. Lorsque viendra le Jour Sacré, les dirigeants des temples conduiront sans le savoir leurs disciples à lancer les sortilèges qui feront descendre les monstrueux Dholes de leur lointaine planète. La réussite des sortilèges exige de brûler un encens contenant un mystérieux minerai, le Jean-Bleu.

Il n'y a absolument personne dans les temples qui soit informé des véritables buts. Tous les membres et leurs chefs sont innocents et ne connaissent rien concernant la Confrérie ou de tout ce qui touche au Jour de la Bête. Si les investigateurs peuvent trouver le village de Rhon-Paku, ils verront que le saint homme est un vieil homme hydrocéphale gardé en permanence par deux sinistres chinois. Cet homme était autrefois considéré comme fou par les gens du village, mais depuis la venue des chinois, il y a dix ans, le village a prospéré et le vieil homme est vénéré. Les deux chinois sont, bien entendu, des agents de Lang-Fu et de la Confrérie.

Les temples sont situés dans les villes suivantes : New York, San Francisco, Paris, Londres, Berlin, Mexico, Rio de Janeiro, Bruxelles, Sydney et Hong-Kong. Les temples ont été interdits dans les pays islamiques ainsi qu'en Russie.

Appendice G.

Chronologie des faits

1733 av.-J.-C. : Nophru-Ka est assassiné par les agents du Pharaon.

1732 av.-J.-C. : La Famille Royale voyage jusqu'à G'harne. Là, elle attend l'accomplissement de la prophétie.

1136 ap. J.-C. : Le baron Hauptman rencontre Lang-Fu à Damas. Création de la Confrérie de la Bête.

1190 : Le baron Hauptman crée l'Ordre des Chevaliers Teutoniques comme paravent pour la Confrérie.

1212 : Le baron Hauptman est expulsé de l'Ordre pour hérésie.

1240 : Le baron Hauptman met en déroute les envahisseurs, en Transylvanie, et commence la construction du château qui abritera les archives de la Confrérie.

1542 : Hauptman réussit à sortir l'original du « de Vermiss Mysterüs » de la cellule de prison de Ludvig Prinn.
1546 : Hauptman est excommunié par l'Église d'Orient.
1586 : Hauptman reçoit la visite des Drs. John Dee et Edward Kelly. Pendant son séjour, Dee écrit la version anglaise de Nécronomicon d'après une transcription possédée par Hauptman.
1628 : Hauptman est chassé de son château par des paysans en colère conduits par un prêtre local, Jan Savechik.
1792 : Le château est à nouveau occupé par Hauptman après son retour des États-Unis.
1880, 1er février : A minuit le jour de la Chandeleur, naissance d'Edward Chandler à Chicago. Le Dr. Ambrose Cornwallis de Boston est averti de cette naissance.
1880, 6 février : Cornwallis arrive à Chicago. Il vérifie la naissance de l'« enfant » et envoie immédiatement un télégramme à Hauptman en Transylvanie. La Confrérie se met en place.
1880-1890 : Grâce à l'intervention de la Confrérie, les Entreprises Chandler croissent rapidement.
1886 : Hauptman occupe un nouveau corps, celui du comte Spanglais de Hongrie.
1890, 9 janvier : Cornwallis se rend à Chicago ; retour à Boston une semaine après, en compagnie du jeune Maître Edward.
1890, 21 juillet : Hauptman arrive à Boston, de Transylvanie.
1890, 29 juillet : Hauptman offre des lunettes spéciales au Dr. Cornwallis puis prend le bateau pour l'Europe avec le jeune Maître Edward.
1890, 23 octobre : Mme Cornwallis essaye les lunettes et est attaquée par un être d'une autre dimension.
1891, 3 juillet : Naissance de Jeremy Cornwallis.
1891, 14 septembre : Meurtre des Cornwallis.
1896 : En un an, Hauptman et Edward Chandler font une série de voyages jusqu'aux bibliothèques de Celaeno. Ces voyages coïncident avec une soudaine recrudescence de vampirisme dans les environs du château.
1897 : Hauptman et Chandler se rendent en Égypte où ils rencontrent Lang-Fu, et où ils voyagent dans le désert. Après avoir exposé Edward Chandler aux visions du Puits, ils pénètrent dans le tombeau de Nophru-Ka. Après avoir pris certains objets indispensables, ils assassinent leur guide et referment le tombeau. De retour au Caire, le trio se sépare et Edward Chandler retourne chez lui aux États-Unis.
1898 : Edward Chandler s'inscrit à l'école de commerce de l'Université d'Illinois.
1899 : Un scandale au collège impliquant Edward Chandler est étouffé.
1902, mai : Chandler est reçu brillamment à ses examens. Il travaille immédiatement dans l'usine en pleine expansion de son père, les Entreprises Chandler.
1910, juillet : Les parents d'Edward Chandler sont tués dans un accident maritime organisé par Lang-Fu et Ceux des Profondeurs. Edward est le seul héritier de la fortune familiale et prend la suite des Entreprises Chandler en tant que directeur.
1913 : Les Entreprises Chandler constituent une société commerciale et se diversifient.
1920 : La Fondation Chandler est crée en l'honneur des parents d'Edward. La Fondation commence à distribuer des bourses à la recherche en science et en médecine ainsi qu'à des organismes de charité.
1924 : La NWI acquiert secrètement une usine de munitions au Mexique.
1925 : La NWI acquiert plusieurs chantiers navals.
1927 : Hauptman occupe un nouveau corps, ayant appartenu à Lionel Newman, un jeune secrétaire britannique. □



INDEX

Caractéristiques des Personnages, Sortilèges et Objets.

Caractéristiques des Personnages

Sortilèges

Objets

Projets des Mi-Go

Paul Le Mond, médium de renommée internationale a disparu. Dès l'instant où vos investigateurs le trouveront, ils seront confrontés aux noirs secrets de la sinistre Confrérie de la Bête et de ses maîtres inhumains. Ils devront parcourir le globe afin de dépister les agissements de la Confrérie et de découvrir quand viendra le Jour de la Bête. Ils visiteront quatre continents et peut-être même une planète étrangère à la recherche de mystères occultes, de la folie et d'une mort effroyable.

Ce livre contient une campagne complète en huit épisodes pour le jeu de rôle *L'APPEL DE CTHULHU*.

Pour les Gardiens uniquement



JEUX DESCARTES

ISBN 2-904783-07-5

99 F